

PC ULTRA

+8 oldal
változatlan
áron!!!

NYEREMÉNYJÁTEK!!!

Játékleírások

Dark Seed 2., Earthworm Jim, Aliens,
Psychic Detective, Dukenukem 3D, Tilt,
Entomorph, Wing Commander 4, Druid,
Thexder, Zone Raiders, Conqueror AD...,
Wetlands, Time Gate, Extreme Pinball...

CD-tesztek

MS Oceans, Encarta'96, Képtárak, Nyelvész,
Adults Only, No Mercy, Brain Dead 13...

Felhasználói infok:

WIN'95, Internet, DTP, zenerovat,
Az ANSI meghajtó kezelése, XChunky...

Külvilág:

Video-, zene- és könyvajánlat



9 771219 766001



VÁRUNK MINDENKIT A 'B' PAVILON 1/J STANDJÁN, AZ
INTERNET KÖZPONTTAL SZEMBEN.
MINDEN IFABO-N ELŐFIZETŐ OLVASÓNK
EGY CD-T KAP AJÁNDEKBA!!!

IFABO
BUDAPEST
1996

Élvezd a virtuális valóság örületét. **FORTE VFX-1** Belépő egy másik dimenzióba!

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.
Minden játékkal játszható.

Multimedia World ★★★★★
díjat nyert szabványteremtő sisakja.

145.000 Ft

AKCIÓ!



Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

Hangszórók

Floppyt és monitort
óvó mágneses árnyékolás
Hangerő- és hangszín-
szabályozási lehetőség

220 V-ról üzemeltethető

J-351 AV aktív hangsugárzó
3"-os, 40W PMPO 5.600

J-511 AV aktív hangsugárzó
4" és 1,5"-os, 100W PMPO 7.900

CD játszó

UMAX IS401 4 X EIDE (600kB/sec) 11.900

UMAX IS602 6 X EIDE (900kB/sec) 18.900

UMAX IS803 8 X EIDE (1200kB/sec) Hívjon!

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

Bertelsmann CD-ROM-ok:

10.000 Ft-tól

Német nyelvű lexikonokból a
hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.

LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól

A legmagasabb szintű
angol nyelvoktató CD-k.

Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel
elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000

Mesejáték- mulatságos,
játékos módszer az olvasás tanulásához.

MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár
érettségire és felvételre készülőknek

Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

COMPAQ

multimédiás számítógépek
és notebook-ok

Microsoft®

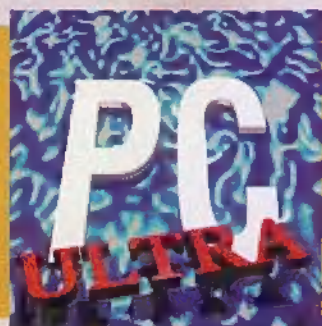
szoftverek teljes választéka

ECOBIT®

1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Telfax: 322-9202, 268-0361, 351-3078
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu

Nálunk lehet választani!





ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Közhírré tétetik!

Folytatódik a nagyszabású PC ULTRA előfizetési akció! Itt mindenki nyer!

Az előfizetési díj 1 évre 2.376,- Ft, vagyis 198,- Ft/db. Ez ugyebár pontosan annyi, mint a hírlapárusoknál, azonban megbokrosodott világunkban kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy a lapnak év végén is ez lesz az ára. Előfizetőink viszont biztos, hogy az előfizetés teljes időtartama alatt azonos áron juthatnak hozzá a laphoz, nem beszélve arról, hogy nem kell hónapról hónapra vadászni a hírlapárusoknál, hanem házhoz jön a küldemény. Természetesen nem csak ezért érdemes előfizetni.

Mint, ahogy az ebből a számból is kiderül, örült sorsolásokat szervezünk, illetve szerveznek cégek is lapunkon keresztül, melyeken havonta 50-100 ezer Ft értékű ajándékot is nyerhetsz. Nos, az előfizetők esélyei az előfizetés időtartamával arányosan nőnek. Ez azt jelenti, hogy fél éves előfizetés esetén 2x-es, éves előfizetés esetén pedig már 4x-es eséllyel indulhatsz a pályázatokon, vagyis neved ezzel arányosan többször fog szerepelni a kalapban.

Az idei év meglepetéseket is tartogat előfizetőink számára. Ezek persze csak akkor meglepetések, ha előre nem áruljuk el őket. Annyit azért elárulunk, hogy lesznek olyan hónapok, amikor csak az előfizetők kapnak meg a laphoz tartozó bizonyos mellékleteket. Ezek az utcai terjesztésben kapható lapokban nem lesznek benne.

Az előfizetés rendezhető közvetlenül a kiadóban, az előfizetési díj feladható Belföldi Postautalványon, vagy átutalással is teljesíthető az impesszumban közölt bankszámlaszámra. A pénz beérkezése után megjelenő első számtól tudjuk postázni a lapot.

Lesz örült sorsolás is azok között, akik 1996. tavaszán érvényes 1 éves előfizetéssel rendelkeznek.

A fődíj: 50.000,- Ft készpénzben!!!



Természetesen emellett multimédia eszközök és játékok is várják majd, hogy gazdára találjanak. A sorsolásra az IFABO'96 kiállítást követően fog sor kerülni, így még azok is részt vehetnek a sorsoláson, akik az IFABO-n fizetnek elő. A részletekről legközelebb szönlünk. Nincs más hátra, fizess elő és biztos, hogy minden hónapban hozzájutsz lapunkhoz!

TARTALOM

JÁTÉK/CD TESZTEK

NEWS	6
ALIENS	12
BRAIN DEAD 13	39
CONQUER AD 1082	44
DARK SEED 2.	10
DRUID	42
DUKE NUKEM 3D	14
EARTHWORM JIM	11
ENCARTA '96	23
EXTREME PINBALL	37
KNIGHT MOVES	38
NO MERCY	39
MS OCEANS	24
PSYCHIC DETECTIVE	9
THEXDER	17
TILT	36
TIME GATE	48
WETLANDS	46
WING COMMANDER IV.	16
ZONE RIDERS	18

A tesztalaprak felső részén találjátok, hogy a játék futtatásához minimum milyen hardver (illetve Win-alkalmazások esetén szoftver) szükséges, azaz egyáltalán min hajlandó elindulni (az ajánlott ennél nyilván sokkal jobb). Alatta találjátok, hogy a játékot ki adta ki, a Teszt példánynál pedig azt, hogy a gyártó vagy pedig valamelyik hazai CD-forgalmazó bocsájtotta rendelkezésünkre (ha itt nincs semmi, akkor a játékot megvettük - ez azért aránylag ritka eset lesz...). A játékokat négy szempont alapján teszteljük, és 0-tól 10-ig osztályozzuk, amit a csillagok jeleznek. A Grafika és a Hang értelem szerűen a játék grafikai és zenei megvalósításáról alkotott véleményünket jelzi (utóbbi alatt természetesen a zene és a hanghatások összességét értve). Mivel mindkettő lehet tisztán digitalizált is, ilyenkor természetesen vagy nem lesz értékelve a produkció, vagy pedig csak a minősége. A Design jelzi, hogy hogyan sikerült a szerzőknek összepasszintania az egyes részeket kezelhetőség és look szempontjából, azaz szem-szájnak-joysticknak mennyire kedves a mű. Az IQ mutatja, hogy a játék mennyire veszi igénybe a játékos szürkeállományát, az Ultra-kölyök pedig az overall, ami most kivételesen nem felsőruházatot jelent, hanem az általános véleményünket a játékról. Remélhetőleg lírai gesztusaival jól visszaadja a lelkünkben fortyogó érzelmeket...

Minimum hardver: Pentium 133,
256 MB RAM, 8x CD-ROM

Kiadó: Fun Soft Ltd.

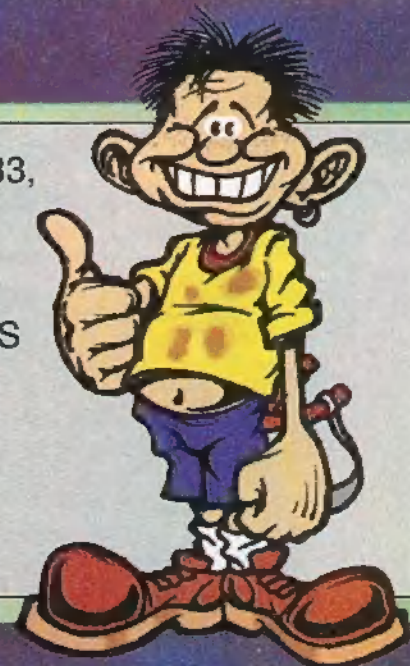
Teszt példány: Drink or Die BBS

Grafika: ★★★★★★★★★★

Hang: ★★★★★★★★☆☆

Design: ★★★★★★★★☆☆

IQ: ★★★★★★★★☆☆



pon, a levél hátulján megadott beérkezési határidőig eljuttatod szerkesztőségünk címére. A válaszokat a levélen értelem szerűen a játék sorszámahoz kell beírni. (Figyelem, van olyan játék is, amire külön levélen kell beküldeni a megfejtést, pl. Könyvbarát, Microsoft játék!) Egy adott játékra csak egy megfejtés küldhető be (illetve beküldhető több is, de csak egy fog részt venni a sorsoláson). Mivel Olvasóink között kivételezett helyet foglalnak el az előfizetőink, az egyéves előfizetőink négyszeres, a fél éves előfizetőink pedig kétszeres eséllyel vesznek részt a sorsoláson (vagyis négyszer illetve kétszer szerepel majd a nevük a gömbben). A megfejtéseket a következő, a nyertesek nevét a 2 számmal későbbi PCU-ban megtalálhatjátok.

FELHASZNÁLÓI INFOK:

WINDOWS 95

TRÜKKÖK	25
DTP-ROVAT	30
INTERNET	27
ANSI MEGHAJTÓ	29
DECIBEL	32

ÁLLANDÓ ROVATOK

ELSŐSEGÉLY	33
UBOYKA POSTA	21
MADE IN HUNGARY	35
EXKLUZÍV	8

KÜLVILÁG

KÖNYVAJÁNLAT	54
WURLITZER (ZENE)	52
FILMAJÁNLAT	51

BOOT

Köszöntünk mindenkit lapunk legújabb számában, ami több újtást tartalmaz az előző számhoz képest. Tekintsük először is át, hogy mik ezek. Nos, a legszembetűnőbb a befűzött levél, ami bízunk benne szimpatikusabb lesz, mint a kivágható változat, sokan nem szívesen nyírbálták meg lapjukat. A másik ugyancsak szembetűnő változás a plusz 8 oldal. Sokat gondolkodtunk rajta, hogy milyen formában szervezzük át lapunk belső tartalmi felépítését. Nos, többek egybehangzó javaslata alapján arra az elhatározásra jutottunk, hogy átmenetileg a felhasználói rovatokat alakítsuk át egyfajta mellékletté, így akit ez a téma nem érdekel, nyugodtan kiszedheti az újságból, és odaadhatja annak, aki több hasznát veszi, ettől függetlenül megmarad a 48 oldal is.

Több új rovat is bevezetésre került, az Exkluzív rovat igazi exkluzivitásokat tartalmaz, a Wurlitzert pedig kibővítettük multimédia CD-k bemutatásával.

Lapunk a levelek visszajelzései alapján nagyon jó fogadtatásban részesült, alig győztük az első számot utólag elpostázni annak a rengeteg olvasónak, aki csak a második számtól figyelt fel a PC Ultrára. Igazán örülünk neki, hogy példányszámunk tovább növekszik, ebből a számból már szinte minden terjesztőnk emelt példányszámot igényelt az előzőhöz képest, így továbbra sem kényszerülünk áremelésre (legalábbis egyelőre nem).

A nyereményjátékok is nagy sikert aratnak, reméljük, hogy ezen lapszámunk megjelenésekor első számunk nyertesei már mind megkapták nyereményeiket, a nyertesek neveit a 19. oldalon megtaláljátok.

Nem unatkozunk, és a következő hetekben nem is fogunk. Két nagyobb rendezvényre is készülünk, kb. egyidőben kerül megrendezésre a hagyományos nemzetközi multimédia seregszemle, az ECTS tavaszi kiállítás Londonban, ahol két fővel képviseltetjük magunkat. Bízunk benne, hogy Bryan és WT Pooh következő számunkban egészen friss információval fognak ellátni benneteket az ECTS-ről. Ebből kifolyólag következő lapszámunk csak április utolsó napjaiban fog megjelenni. Ez a lapszámunk is késett pár napot, azonban ennek pont a másik rendezvény az oka, amire készülünk. Részt veszünk az IFABO-n is, és több hirdetőnk pont ebből adódóan csak késve tudta leadni a hirdetési anyagot. Az ő nevükben is elnézésekért kérjük a csúszásért. Az IFABO-val kapcsolatos eligazítást megtalálhatjátok az 50. oldalon.

Lapunk reméljük továbbra is elnyeri tetszéseket. Ja! Előfizetőink a következő számmal együtt valami pluszt is kapnak. Hogy mi lesz az, az egyelőre legyen meglepetés...

a szerkesztők

PC ULTRA

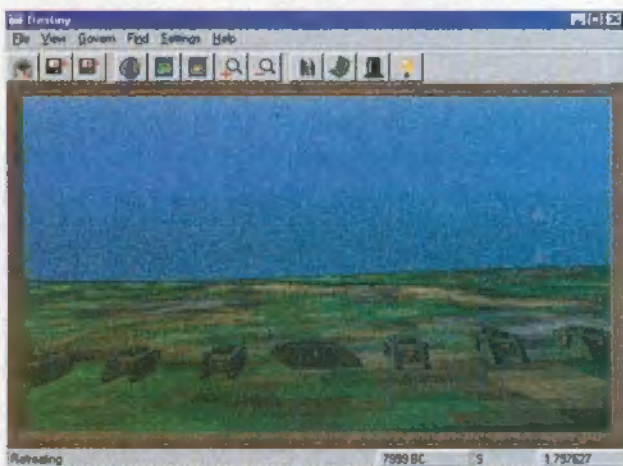
Informatikai magazin PC felhasználóknak
 Lévfolyam - 3.szám - 1996. április, megjelenik havonta
 Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
 Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
 Felelős szerkesztő: Rucz Lajos
 Helyettes szerkesztő: Gáspár Zoltán (O-man)
 Borító: Entomorph PR poszter
 Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
 Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vársárhelyi Pál út 8.
 Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.
 Telefon/Telefax: 371-0004, E-mail: pcu@hungary.net
 HU-ISSN 1219-7661
 Lapunk következő száma április 30-án jelenik meg

Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül
 belföldi postautalványon, vagy átutalással a
 COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
 Ára: 198,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft,
 fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft
 Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
 Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések
 tartalmáért nem vállal felelősséget
 Lapunk részt vesz a Microsoft®
 fiatal felhasználókat támogató programjában
 A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi
 A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., AXICO Kft.
 Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.
 Nyomás (főlap): Zrinyi Nyomda Rt. (96 2561/03-66-22)
 Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
 Nyomás (mellékletek): Pátia Nyomda Rt. F.v.: Füleki Lajos
 Terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint
 számítástechnikai üzletek és könyvesboltok

NEWS

Amióta csak megjelent a **Civilization**, azóta folyamatosan próbálják leutánozni és meghaladni. Az eredetiből mindenesetre eladtak eddig mintegy 800000 példányt, így lehet valami abban, hogy ebből ír mindenki klónt. (Csak a mostani News-ban lesz vagy kettő.) Maga **Sid Meier**is megkísérelte felújítani ezt a hatalmas sikert — a múlt számban már említettem a **Civilization 2**-t, s mire ezt olvassátok talán már meg is jelent. **Bill Stealey**, a **Microprose** másik alapítója is pontosan ezt tervezi. Csak ő időközben egy másik céget alapított, az **Interactive Magic**-et.

256 színtől truecolor-ig terjed a színválaszték. Mindehhez Windows 95 és CD szükséges. (Mondjuk itt említtem meg, hogy egy másik **MICROPROSE** sikerjáték, a **Master**



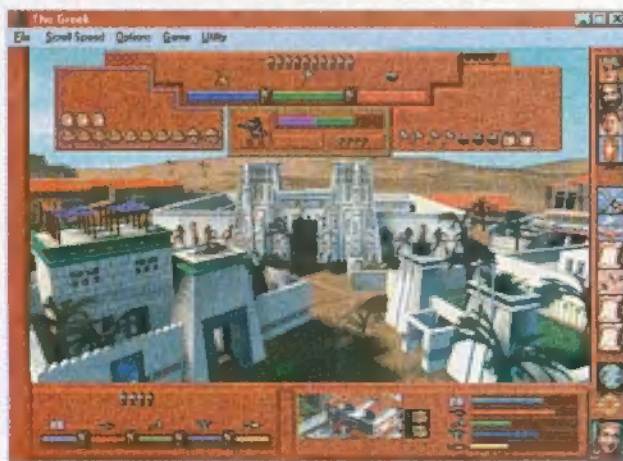
DESTINY

Most az ő elnöksége alatt **Adrian Earle** készíti a **DESTINY**-t. A játék főbb előnyei a **Civilization**-höz, illetve a **CivNet**-hez képest: Választhatóan forduló alapú vagy real-time a többszemélyes játék. Az egész játék alapvetően arra hajt, hogy ha több ember játszik, az minél élvezetesebb legyen. Szövetséget köthetünk egymással vagy valaki ellen, bármit elcserélhetünk stb. Persze sokan magukban fognak játszani, nekik a többféle scenario jelenthet komoly újdonságot. Természetesen végigjátszhatjuk a történelmet, a kőkortól az első űrhajóig, de ennek többféle szeletét is kiválaszthatjuk, ha rövidebb játékokra vágyunk. A számítógép remélhetően méltó ellenfél lesz, ezt **Dr. Walter Tackett**, a mesterséges intelligencia elismert szakértője készíti.

A legnagyobb durranás talán a grafika lesz. Az, hogy három dimenziósra tervezik az egészet, az szinte természetes. Azonban stratégiai játékokban még nem volt szerencsénk az akció/kaland vonalon nyomuló első ember nézethez. (Ismert példa: **DOOM**). Ez nemcsak arra használatos, hogy gyönyörködjünk, hanem arra is, hogy nehezebb legyen a játék: bizonyos nehézségi fokozattól csak ez a nézet áll rendelkezésünkre, ameddig a "felderítés" tudományt meg nem ismerjük. A másik, ahol ez a nézet használható lesz, az a harc. A **Civ**-ben megszokott automata harc mellett lesz olyan mód is, ahol magunk irányítjuk a bandát. Magunk választhatjuk ki a népünkhöz tartozó díszítő elemeket is. S a legszebb —

Of Orion folytatásának most **Master Of Orion II: Battle At Antares** a címe és április-július között tervezik a megjelenést...

Valamikor az ősidőkben, már említettem vala, hogy az **Interplay** elhappolta az **AD&D/Forgotten Realms** jogot az **SSI**-től. Mondjuk az **SSI** meg



THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

is érdemelte az **EOB 3** után. Igen, ám de ezért cserébe játékot is kéne ám készíteni. Az **Interplay**-nek pedig a **Stonekeep** most elég RPG-nek egy időre. Körülnézett a **Brian Fargo** vezette horda, hogy mire is vessék rá magukat? Annyira messzire néztek, hogy meglátták Hancu mester Félbús brutális ork harci kesergőjét. Mivel volt egy Hangyányi agyuk, rájöttek, hogy az' játék, amihez ilyesmit ír egy viszonylag épelméjű ember, az csak brutálisan jó lehet. Mi mást is tehetek volna, minthogy **BLOOD & MAGIC** néven elkezdjenek egy ilyen játékot nyomni? Eszükbe jutott, hogy pl. ezen cikk szerzőjének az egyik

kedvence a **Popolous II** vala igen hosszú ideig, ezért onnan is loptak egy szép ötletet. Ez pedig a **Mana**. A játék fő szívatása úgy néz ki, hogy a mana szépen folyamatosan csordogál, de max. 300-at tarthatunk meg belőle. Ezért folyamatosan fel kell használnunk azt. Mire is használhatjuk? Az alapfelhasználás az, hogy **Basal Golem**-eket teremtünk halomba potom 40 manáért. Ezek az alap-egységek — végre nem egyszál emberek építenek fel két perc alatt egy várat. Sőt, még gólemből is kell egy pár, egy kriptához példának okáért mindjárt négy kell. Ha egy gólem éppen nem csinál semmit, akkor szépen leül amúgy piramisformán, és elkezd 10 másodpercenként egy manát termelni. Ezeket aztán akár kutatásra (!) is felhasználhatjuk, hogy még ocsmányabb kreatúrákkal népesítsük be a tájat. Sajnos — vagy éppen szerencsére — mindkét fél ugyanazokkal a szörnyecskékkal indul, így orkokat nem vezethetünk a csatába. Természetesen ezzel még csak egy kicsit csavartunk a **Warcraft II**-n. Ezért aztán gondoskodtak róla, hogy alig legyen elég egy PC Ultra az összes szörny meg a tulajdonságaik felsorolására. Íme egy példa: Van ugye pap meg lovag (paladin). A pap igen hatékony: egy mana/egy HP arányban gyógyít, a lovag viszont dupla annyi manát fogyaszt. No persze egy lovagot kicsit nehezebb közelharcban elhessegetni, mint egy papot, viszont a ló nem megy ám el akárhol...

THE AMERICAN CIVIL WAR: From Sumter to Appomattox. Valóban, az amerikai polgárháború a Sumter erődnél tört ki és Appomattox-nál lett vége. Az **Interactive Magic**

politikai döntéssel is meglehet nyerni. Úgy hiszem, a megszállott stratégiák ezzel is eltöltötenek majd egy kis időt, de igazi nagy durranás nem lesz — remélem tévedek!

Az ókorban egymást váltották a különböző birodalmak: Mezopotámia, Egyiptom, Görögország, Róma. Sőt Kína és India is igen hatalmasak ugyanebben az időben. Ennek a közel 5000 évnél a történetét játszhatjuk el a **Sierra THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES** c. játékában. A játékmenet ismerős a **Civilization**-ből (már megint!): választunk egy kultúrát. Körülnézünk a környéken, hogy mit lehetne termelni. Elkezdünk termelni, majd városokat építeni. Ezután szétosztjuk az embereket a katonaság, a kutatás, a kereskedelem és a diplomácia között. Az összes ismert címkét erre a játékra is ráaggatják: 3D SVGA grafika, animációk, CD minőségű zene. Szokás szerint semmi nagy ötlet nincs, csak a régi kliséket próbálják újra és újra eladni. Igen ritka az új ötlet — talán csak a **Bullfrog** lep meg minket néha egy-egy jó ötlettel. (Most éppen 7-8 CD-t készítenek, de erről már írtunk a **CoV 57** News rovatában.) Akinek van egy jó ötlete, az lehetőség szerint a végtelenségig bonyolult játékkal és ócska grafikával csapja agyon, ld. még a **Millennia: Altered Destinies** esetét. Én meg ezekről kényszerülök News-t írni... Panaszkodtak régebben, hogy csak stratégiából áll a News. Hát ilyesmi előfordul, több okból is: akcióstuffokra nem érdemes a helyet pazarolni, jó szimulátorból 1-2, ha akad havonta, RPG sincs sok — viszont tele van a virtuális és a valóságos levelesládám stratégiával...



Az **OUTPOST 2** sem nevezhető valami fenenagy új ötlettel bíró stuffnak. A játék első részében a marketing-programozók versenyfutás katasztrofális végeredményét láthattuk: a marketingesek eget-földet ígértek, a programozók ezt meg a szükséges időpontra nem tudták elkészíteni, így valami rémségesen rossz játék született. Most persze a marketingesek igyekeznek csendben maradni, és hagyni a fiúkat dolgozni — ezt mások is eltanulhatnák esetleg... **Gentry Lee** is csatlakozott hozzájuk, őneki már hosszú az interstelláris bűnlajstroma: **Asimov** társszerzője a **Rama** novellák írásakor, a **Viking** szonda **Marsra** és a **Galileo Jupiterre** szállásánál is ott tüsténkedett.

Mivel a játék hatalmas hátránnyal kénytelen a piacon indulni, ezért igen-csak jónak kell lennie, hogy ne legyen hatalmas bukás. Nézzük meg, miből

Játék

1

Minek a rövidítése az SSI?

A helyes megfejtések beküldői között 3 db demo CD-t sorsolunk ki.



állhat elő ez a valóságos csoda. A játék indulásakor egy expedíciót irányítunk. Kiválaszthatjuk, hogy melyik bolygót kolonizáljuk — az előző résszel ellentétben a szükséges infókat megkapjuk ehhez. A bolygók meglehetősen realisztikusnak készülnek — egy csillaghoz közeli bolygó sokkal forróbb, mint ami távolabb van. Tervbe van véve az évszakok váltakozása is. A grafika is sokkal fejlettebb lesz. A játék folyamán bármikor kérhetünk egy kis oktatást — általában külön szottak oktató küldetések lenni. Valójában az első Outpost ígértét: Egy komplex úr stratégiai játék, okés grafikával kívánják teljesíteni. Kíváncsi vagyok, hogy sikerüljön....

Az **Apache** helikopter fenemód népszerű — mind a szimulátorokban, mind a harctéren. Tekintve azt a fegyvermennyiséget és mozgásképeséget amit ez a gép nyújt ez nem is csoda. A közelmúltban a *Digital Integration/Interactiv Magic* kiadott egy **Apache** szimulátort, és az *Origin* is készített egyet. Az *Origin* részéről két embert érdemes megemlíteni: *Andy Hollis* és *Paul Grace*. Andy korábbi munkái: **Chuck Yeager Advanced**



APACHE

egyik legnagyobb titka volt. Hamarosan pedig már egy szimulációban üdvözölhetjük.

Van egy **2112** nevű cégecske Ausztráliában, ami agyon dicséri a készülő RPG-jüket, a **CRUSADE**-et. Amit leírnak, az valóban igen pazarnak ígérkezik, azonban ki tudja megítélni, hogy igazuk van-e? Merthogy a játék természetesen még messze van a készitől. Mindenesetre leírom ide röviden, hogy mit ígértek: valós 3D RPG, olyan grafikával és játékmennettel amit, még sose láttunk. Kíváncsi leszek, például az *Ultima Underworld*-öket veri-e majd...

Legközelebbi számunkban különleges meglepetést láthattok majd — ne hagyjátok ki!

meg, illetve talán éppen most lehetünk tanúi a folyamatnak. Sokan olvasunk havonta olyan drága angol és német lapokat, amelyek szinte csak híreket, információkat közölnek, de egyetlen hazai kiadó sem vállalta fel



egy ilyen típusú magazin megjelenését. Az *Other Side Multimedia PC Magazin* az otthoni felhasználók információ-éhségét elégítené ki, kéthavonta. Igényes válogatást adva az adott időszak újdonságairól, érdekességeiről.



A CD-n természetesen az előzetesek mellett megtalálhatók az aktuális játék és multimédia szenzációk demó, illetve azok shareware verziói is.

A lap koncepciói jelentősen különböznek a többi jelenleg piacon lévőttől, de vajon a CD is ennyire eltér-e a hagyományossá váló "cover CD"-k stílusától? Versenyképes-e más CD-k anyagával? A válasz erre a költői kérdésre, hogy igen, hiszen az első két CD-X megalkotása is részben Shy koncepcióit tükrözte, de a tapasztalatait leginkább megint arra használta fel, hogy miként is valósíthatná meg a szokványostól való különbözést, a CD-t de másképp.

Bár az első CD is már igényes gra-

fikai tervezéssel büszkélkedhetett, de a mostani szám mégis valamennyivel többet ad ennél. Játékprogramok, animációk, demók, shareware programok, utility-k, cikkek, tudósítások, party riportok alkotják a CD anyagát. Szinte mindenki talál érdekeset közöttük. Nem feledkeztek meg azokról sem, akik az OS/2 mellett döntöttek, s a 3D rajongók is találnak kedvükre való anyagokat. Érdekes kísérlet az "All Time Game Guide", amely most kb. 150 játékot mutat be az elmúlt évek kínálatából, de az ígéretek szerint folyamatosan bővülve, teljes áttekintést szeretne adni a fontosabb kategóriák összes megjelent programjával kapcsolatban.

Interneten is tervezés alatt áll egy *Other Site*-t, ahonnan az érdeklődők hamarosan online információkhoz juthatnak a magazin akcióiról.

A tervek nagyszabásúak, s ezt csak megfelelő csapattal lehet megvalósítani, de úgy tűnik, Shy megtalálta azokat a segítőtársakat, akik már elég régóta írogatnak a különböző lapok hasábjain.

A CD grafikai tervezése Flash és Shy közös munkája, de a kulisszák mögött egy tehetséges új programozó (*Reptile*) is rejtőzik, aki a szerkesztők tervei szerint készítette el a



OUTPOST 2.

Flight Trainer, F-16 Combat Pilot, LHX Attack Copper, Chuck Yeager Air Combat, US Navy Fighters. Grace bátyó eddig csak a *MIG Alley Ace, Gunship, F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle II-II* játékokkal lépett meg minket. Most ehhez a két emberhez adjuk hozzá a *Jane's* anyagát! A *Jane's* cég katonai referenciamunkákat, folyóiratokat ad ki, és e terén egyértelműen ő a legjobb. Így az AH64D szimulációja a lehető legrealisabb lesz.

Mint említettem, a a DI/IM féle Apache már megjelent, de fenemód egyedül érezte magát. Pedig jó néhány példányt már eladtak belőle, de valahogy mégis olyan magányos volt szegény. Gondoltak hát egyet, és gyorsan nekiálltak ellenfelet kreálni. Erre a Hind — az orosz válasz az Apache-ra — mutatkozott megfelelőnek. Szóval az Apache (meg a Tornado, mert az is DI) után jön a Hind, ami szokás szerint igyekszik hű szimulációja lenni az eredetinek. A legérdekesebb az alacsony magasságú repülés megvalósítása lehet, amit nemrégiben még az oroszok

Multimédia és újság

Ebben a hónapban egy szokatlan újítással szeretnénk meglepni olvasóinkat, kicsit jobban bonckés alá vontuk egyik születőben lévő laptársunkat, az **Other Side Multimedia PC Magazint**. Sokaknak



ismerősen csenghet a név, bár eddig csak CD formában létezett a kiadvány, - s mint hazai multimédia - karácsonyi megjelenésekor már tudósítottunk róla. Az újévi azonban nem sokat hallottunk a CD-ről, csak lázas munkáról és titokzatos újdonságokról suttogtak a jólétesültek.

A terveik szerint kéthavonta CD melléklettel megjelenő lap, már formátumával is stílus-teremtő lehet a hazai kínálatban. A multimédia-hírmagazin fogalom még nem született



multimédia fejlesztő rendszert, segítve ezzel a szebb megjelenést, amelyet az IFABO-ra időzítettek.

További információk a 141-2495-ön, vagy a 1399 Bp. Pf. 701/113 címen szerezhetők be.

Megrendelési lehetőség közvetlenül is adott a befűzőtt levél segítségével.

WT Pooh



Játék

2

Mi a 'fedőneve' az *Other Side* főszerkesztőjének?

A helyes megfejtések beküldői között 5 db *Other Side* CD-t sorsolunk ki.

JÁTÉKTERMI SÖRSÉTA

Vidám feladatot kaptam: mivel mostanában divattá vált, hogy mindenféle újságokban a játéktérmeben fellelhető időmúlato programokról is beszámolókat írnak, engem bíztak meg a feladattal, hogy kiterjedjek városra, és hasonlókat alkossak én is. Mivel a hűtő tartalma az utóbbi időben rémesen megfogyatkozott, boldogan vállaltam a feladatot, mert néhány hamuban sült rénes szotyinkát is ajánlottak útravalóul. Rögtön tudtam, hogy javarészt mibe fogom fektetni őket. Indulásképpen megálltam néhány helyen, hogy nagy stratégiához méltóan aprólékosan megtervezem, mi is lesz a főcsapás irányja. Miután ezeken a helyeken + futással + rendeztem számláimat, rájöttem, hogy semmi értelmeset nem sikerült kisütnöm, szóval kénytelen leszek a munkát némi rögtönzéssel elvégezni. Így tehát véletlenszerű helyekre tértem be, ahol sajnos a személyzet legnagyobb része nem akart ismerkedni, viszont roppant érdekes tapasztalatokkal gazdagodtam: találkoztam például automatákkal, amelyekbe 20 szotyinkát kellett elhelyezni, golyók bókásztak bennük, és a pénzemért 3-5 alkalommal kiírták, hogy TILT (én ezt nem tartom valami nagy játéknak). Aztán volt még olyan is, ahol visual feelingre épült a móka, csak botkormányokat kellett rángatni hozzá meg gombokat nyomkodni

+ ezeknél úgy ahogy jól is éreztem magam, csak az nem tetszett, hogy hiába kötöttem cénát a húszasra, sose tudtam visszahúzni őket.



Az áttörés akkor következett be, amikor egy szolid helyen ('az úri közönség verekszik') egy sarokban meghúzódó masinán az **EL DORADO** feliratot pillantottam meg. Olé! Pizarro és Cortez hiába kereste, de én majd' ötszáz évvel utánuk meglettem itt Pestlőrinc mélyén! Amikor felmutattam a húsz pengőmet, a személyzet közölte, hogy minimum öt ilyen darabra van szükségem, hogy játszhaszak ezzel a titokzatos ketyerével. Én ugyan jeleztem, hogy ennyi pénz nincs a Föld kerekén, de mivel hajthatatlannak bizonyultak, zsebeim rejtett zugaiból csak sikerült előhalászni a kívánt összeget. A következő fél órában többször lehalásztam a zsebeimet, és ha jól emlékszem, kábé 8 évi PCU előfizetést játszottam bele a masinába. Mivel így teljesen with kerültem out of money, gondoltam, hogy ekkora nagy okoságot mindenképpen közkinccsé kell tenni.

Szóval: a játéktérme mélyén álta-

lában fellelhetsz olyan eszközöket, amelyet a személyzet 'nyerőgép' megnevezéssel szokott illetni. Mielőtt odalépnél valamelyikhez, mindenképpen vésd az eszedbe, hogy ez a tulajdonosa számára 'nyerő' gép. Megismerheted a gépet arról is, hogy általában egy olyan címke díszleg rajtuk, hogyaszongya 'A gép pénz kifizetésére nem alkalmas'. Mint a későbbiekben kiderül, erre nem is lesz majd szükség, mindenesetre sajátos filozófia az, hogy ha pénzt nem ad, akkor neked miért kell ezért pénzt fizetni? (A V2.0 verzió az az, amikor + saját elképzelésük szerint + pénzért tesznek bele creditet, de csak pontokat lehet nyerni a masinával.) Na mindegy. Vannak upgraded verziók is: ilyenkor a nyerőgép valamilyen konzoljátéknak van álcázva



(igen kedvelt a *Teenage Mutant Ninja Turtles*). Miért kell álcázni? Azért, mert egy ilyen játék üzemeltetése + elméletileg + a Szerencsejáték-felügyelet hatáskörébe tartozna, és ahhoz, hogy + elméletileg + legálisan működjön, a tulajnak be kellene jelentenie és + nem utolsósorban + súlyos

(90%) adókat fizetnie a szerencsejátékért. Ezért inkább mint 'készségfejlesztő automata' létezik a masina, hogy a kocsmáros és az üzemeltető gennyésre kereshesse magát. Ez egyébként nem a te dolgod: a te dolgod az, hogy hagyj benne a teljes fizetésed, és vidd haza a pofonokat, amit a 'hol adja ez az AFA-s számlát?' típusú kérdéseidre zsákmányolsz.

Ott tartottunk, hogy sikerült felfedezni a gépet. Amennyiben egy egész kicsit is hajlamos vagy arra, hogy a szerencsédet egy úgynevezett szerencsejátékon tedd próbára, akkor ezt mindenképpen ki fogod próbálni. (Ha az előbbi állítás true, akkor javasolom, hogy a kutyát a próba előtt írasd asszonyapajtás nevére, hogy legalább az megmeneküljön + mert mindent el fogsz adni). Ez a 'szerencse'játék ugyanis csak a tulajdonosnak hoz szerencsét. Elképzelhető ugyan hogy a bátortalanul behajintott száz forintod még egyet fial, de természetesen azt öt percen belül bebukod és újabakat (valószínűleg nagyobb címetűeket) fogsz kérni a gépbe.



(folytatjuk...)

Lacus

MIXED ADULTS ONLY

"Porn to be wild" - ezzel a régi slágerrel kezdhethetném az adult CD-k ismertetését. Igen nagy és főleg gyorsan növekvő választék áll rendelkezésre az ilyesfajta multimédiás termékekből. Hogy telik az idő! Egy (jó) pár éve még a 64-es *Sex Olympia*-n mulattunk és csak rángattuk, rángattuk a joystickunkat (amíg meg nem untuk). A 64 grafikai képességei nem nyújtottak megfelelő háttértámogatást az élvezhető (ilyen stílusban persze!) anyagokhoz. A később érkezett Amigó a memória és a háttértároló



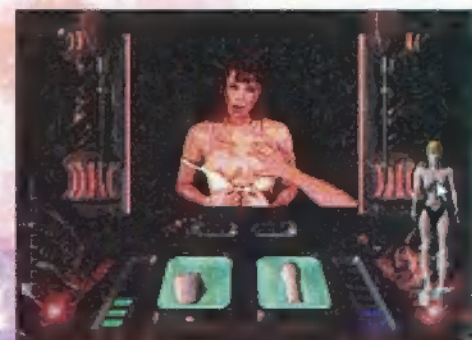
kapacitás hiánya miatt csak egy pár fázisból álló animációt volt képes elénk tárni, igaz ezt már megfelelő minőségben. A nagyteljesítményű PC-k korában, CD-ROM-ok birtokában már minden akadály elhárult a filmszerű élményt nyújtó megjelenítés elől. Nincs más feledat, mint a lánykát odarendelni a kamera elé, "Tedd, amire teremtettél!" - mondani neki, és ha erre hajlandó a felvevők árnyékában is, rögzíteni a történéseket. Ezután már csak azt a programot kell

megvenni, amely magában foglalja a *QuickTime for Windows* nevű movie-lejátszó forgalmazási jogát is, és ennek segítségével gépre kell vinni az egész filmet. Sok munka tehát nem jár a dologgal, nyilván ennek köszönhető (és az eladási statisztikáknak) a dömpingszerű áradat. Most - és legközelebb - az eddig - számora ismeretlen **PIXIS** cég egy pár CD-jét fogjuk megismerni. Nem is szaporítom tovább a mesét, jöjjenek az ismertetők:



REDCHAIR: Ez tulajdonképpen egy dokumentumfilm féle, több .mov file-ba szétszedve. A dolgunk mindössze annyi, hogy az installálás után kiválasztjuk a számunkra megfelelő fejezetet, és elkezdjük nézni. A kezelés nyilván senkinek sem okoz semmi gondot, mivel egy *QuickTime* movie-lejátszó ablak nyílik meg közepén. Van egy HIDE menüpont is, itt rejtethetjük el a képernyőt, ha szégyelljük, hogy ilyesmit nézünk. Egyébként itt aztán végképp semmi rejtegetnivalónk sincs, mivel a film az igen előkelő nevű *Cabaret Royale* mulató sztriptíz-táncosnőit hivatott bemutatni. Ebből következően semmiféle kemé-

nyebb pornójelenettel nem találkozunk, egy interjúorozatot látunk a meglepően csinos és jóalakú hölgyekkel, valamint néha táncikálnak nekünk egy kicsit. Van itt egy bohóc is, ő valami groteszk narrátor szerepét akarja eljátszani, de egészében véve nevetséges és idegesítő.



PASSION FILES (Tales from the neuronet): Ugyanaz, mint az előző. Semmi akciójelenet, a történet itt arról szól, hogy egy számítógéphálózatban különféle lányakkal kerülhetünk kapcsolatba. A bejelentkezés utáni képernyőn kiválasztjuk a feminát, akinek a főszereplésével egy erotikus klipet láthatunk. Szintén szemnek kedves mulatság, mert szép lányokat válogattak össze. Az egy más kérdés, hogy ha nyáron kimegyünk a strandra, kb. tízpercenként elkacsázik egy ilyen a szemünk előtt, ami hasonló élményhez juttatja a szemünket. Igaz, hogyha enyém a CD, nyakra-főre nézhetem őket, ha a strandon öt percig követem, előbb-utóbb a hegyomlás barátja megpróbál lecsapkodni, de ez az élő közvetítés varázsa.

SEX & MONEY: Igen, ez a két dolog eléggé meghatározónak számít az ember életében. Itt már egy kicsit durvul a dolog, talán olyan soft-pornó irányzatnak nevezném. Van benne real 3D action is, de csak távolról szemléljük az eseményeket. Nagy



dérrel-dúrral hangoztatja a CD borítója hogy ez a film (mert ez tulajdonképpen egy film), egy bizonyos *Andrew Blake* alkotása. A neve nekem nem volt ismerős (maradok Coppolanál és Szomjas Györgynél), de lehet hogy a pornósakmában valami nagypályás lehet. Annyiban mindenesetre nagyot alakított, hogy talán ezen a CD-n a leggyönyörűbbek a hölgyemények. Ők egyébiránt előszeretettel foglalkoznak egymással, férfiszereplő csak fehér hollóként jelenik meg a filmben. Némi "művészi" beütést is tapasztalhatunk, jó kameraállások, megvilágítások, kisebb videotrükkök formájában. Van egy olyan érzésem, hogy a PC Ultra olvasói között nem dominálnak a leszbikus érzések, pedig nekik ajánlanám elsősorban (de férfiszemmel nézve is kellemes, hogy nem egy szőrös majmot, hanem két szép lányt látok).

(folytatjuk...)

Kozy

Psychic DETECTIVE

Miként azt sokan sejtik, rengeteg titkos kutatási eredménynek lehetnek a birtokában a nagyhatalmak, méghozzá azokon a területeken, amelyekről semmit nem árulnak el nekünk. Az ilyen területeket hívjuk mi parapszichológiának. A parapszichológiát feltehetően gonosz célokra is fel lehet használni (fekete mágia), de vajon mekkora befolyása lehet egy eszköz-

Képek szöveg nélkül..



nek a mindennapi életre? Megvadhathatjuk-e az embereket? **A Electronic Arts Psychic Detective** című játéka erről szól.

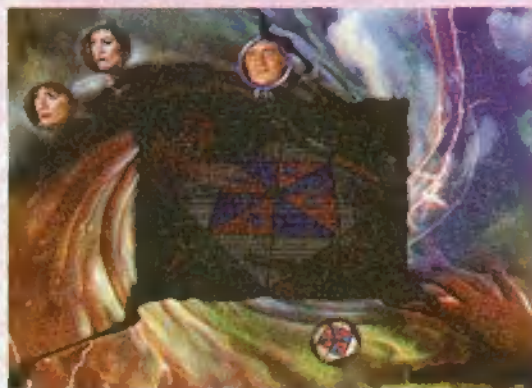
A játék egy nagy mozi, méghozzá 3 CD tartalmazza a meglehetősen hosszú művet. A mozi itt azt jelenti, hogy egy viszonylag normális gépen 12 képkocka/másodperccel látható film, 640x480-as felbontás mellett. A mozi csak ritkán teljes képernyős, általában egy kb. 320x200-as filmet láthatunk a képernyő közepén. A minőség nem rossz, de azért nem is tökéletes, viszont a film elvileg high colort, azaz 16 bites színeket tud, de fel lehet rakni 256 színű módban is. A felrakással elég sok probléma akadt. Először kipróbáltam, hátha működik 4 megával is, de még csak ki sem írta, hogy több memória kell, hanem különféle hülye hibákkal állt le. Azután egy másik gépen a Sound Galaxy hangkártyát nem bírta és leállt az első hang megszólalásakor. Megnéztük eredetibb hangkártyával is, méghozzá egy Gravis Max-en, ahol szintén nem működött rendesen. A hang percegett a CD mozgásának ütemére, ha többet dolgozunk vele, valószínűleg ment volna, de inkább egy eredeti Sound Blaster 1.0-n próbáltam ki, ahol rendesen működött. Két helyen is megpróbáltam felrakni Windows 95 alá is, de ez nem sikerült, a program újraindította a gépet és be is fejezte ezzel.

A játéknak a hardverigénye nem kicsi, 486 DX-50 a minimum, 8 megabyte rammal valamint dupla sebességű CD meghajtóval. Persze az ajánlott konfiguráció Pentium, négyszeres CD meghajtó. A játék mindenképpen igényel hangkártyát, legalábbis nélküle nem hajlandó kilépni a konfigurációs menüből.

A mozi főszereplője Eric Fox (vagyunk mi). Eddigi életünkben főls

energiáinkkal mulattattuk a publikumot, egyszerű gondolatolvasásos trükköket mutattunk be, míg nem megjelent egyik előadásunkon Laina Pozok, Vladimir Pozok szovjet parapszichológiai kutató lánya. Apja pár napja kiugrott az ablakon, de nem ez az egy bűneset kapcsolódik a titkos kutatásokhoz. A játékban a legfontosabbak a pszichotikus energiát felerősítő hengerszerű tárgyak, melyek nem csak hatalmat hanem veszedelmet is jelentenek, mert használatuk után sokak megőrülnek, és mi

is így járhatunk. A mozi akár interaktivitás nélkül is végig tudjuk nézni, de ekkor kevés esélyünk van, hogy nyerjünk. A játékban a képernyő szélén megjelenik



minden fontos dolog kicsi képe, azaz a látott tárgyak, az éppen ott levő szereplők stb. Alul azok a szereplők jelennek meg, akiket pszichotikus állapotban befolyásolni tudunk, jobb oldalt azok, akiknek olvasni tudunk a gondolataiból. Más szereplők szemszögéből is tudjuk követni az eseményeket, ezek is itt jelennek meg. Választani ezek közül vagy egérrel vagy a kurzorral tudunk, de nem muszáj, ha nem teszünk semmit, akkor a történet folyik tovább. A CD cserélgetése a Commodore-os időkre emlékeztet, néha sokat kell cserélgetni a lemezek között oda-vissza. A játékban lehet menteni, ha például megnyomjuk az Esc gombot, a B betűvel Bookmarkot, azaz könyvjelzőt helyezhetünk el, majd legközelebb innen tudjuk folytatni a játékot. A bevezetőt át tudjuk ugrorni az enter vagy az egérgomb megnyomásával.

A mozi célja kezdetben az információgyűjtés, azaz minél többet kell megtudnunk a szereplőkről, hogy a végső játékban győzedelmeskedjünk. Próbáljunk meg egy-

egy eseménylvonalat vagy szereplőt végigkövetni, folyton ugrálni sem célszerű. Ha valaki magával hív minket, akkor néha megjelenik a választást jelentő piros áthúzás vagy zöld nyíl is a képernyő oldalán, ez ugyanúgy választható, mint minden más.

Találkozhatunk utunk során egy táblás játékkal is, melyet fekete gyémántnak hívnak. A játék táblán játszódik, kék és piros mezőkön kell mozgatni korongokat. A játékban a korongok szereplőket és tárgyakat jelölnek, mi pedig elveszünk ezek félelmeit, traumáját és rémálmaikat és elpusztítjuk pszichéjüket. Ezt a játék leírása mondta, egyébként valami olyasmiről van szó, hogy egymás ellen sakkbábuként használjuk fel környezetünk szereplőinek energiáját. A játék nagyon veszélyes. Két ember birkózik meg az ütközetben. Mindketőjük négy-négy bábút birtokol. A játék kezdetén nekünk, azaz Eric Foxnak ki kell választanunk négy bábút, ezek a mi színünket, a kék-
ket fogják képviselni. Az ellenségünk színe a piros. Az ikonok és

erejük függ attól, hogy miként jártuk végig idáig a mozi, és minden játék során más figurákat kapunk. Az erejük pedig attól függ, hogy számunkra mekkora erőt képviselnek, azaz nem a valós erejük számít. Miután kiválasztottuk játékosainkat, az ellenfél is elhelyezi a megmaradt bábukat. Elsőként mi



emelhetjük fel valamelyik bábunkat és rakhatjuk rá a valamelyik oldalon mellette levő legközelebbi bá-

bura. Ha a két figura ereje egyenlő, akkor mindkettő eltűnik a pályáról, semlegesítik egymást. Ha valamelyik bábu erősebb a másiknál akkor mindkét bábu mezőjének színe a nyertes színére vált. A harc addig zajlik, amíg valaki nem foglalja el a másik összes területét, esetleg végződhet döntetlennel. A mozi ezután véget is ér, a befejezés attól függ, hogy miként játszottuk a játékot, és eszerint 14 különböző befejezésből fogunk kapni egyet. Láthatjuk ennek címét is, a többi 13 között. Legvégül kapunk egy izgalmas kérdést, ami egy rejtett tanács, ha újra játszánk a játékkal.

A film minősége elsősorban a CD drive-om korlátozott sebessége miatt (2x) hagyott magán gyorsítanivalót, de különben egész élvezhető volt a mozi. Az installálási nehézségek viszont határozottan nem tetszettek. A játékot saját nézetük szerint felnőttek (17 éves kor fölött) játszhatják, de azért ez nem igazán jogos, vannak benne durvább részletek is, de mint tudjuk, a Piroska és a Farkasnál horrorisztikusabb történetet nehéz kitalálni.

A film során sikerült valóban sokszor zavaros képeket mutatni. Ilyenkor több képet összemossnak, esetleg a pszichotikus erősítő működését jelölik úgy számunkra,



hogy színes ciklonok cikáznak a kép közepén. Ez néha már unalmas is volt, főleg sokadik újrajátzásra, de mindig fel lehet fedezni új dolgokat is.

Különösen tetszett viszont az orosz csajok kiejtése. Az sem megvetendő, hogy pl. egy hármass beszélgető körben szabadon változtathatjuk, hogy kinek a szeméből nézzük a dolgokat, és ez tényleg nagy munkát igényelhetett, amíg minden kameraállásból felvették a jeleneteket.

Boldi

Minimum hardver: 486DX2-50, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS...

Kiadó: Electronic Arts
Teszt példány: Mixim Kft.

Grafika: ★★★★★★★★☆☆
Hang: ★★★★★★★★☆☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★★★☆☆



Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy játék. Egy elég híres játék, amely sok rokonától eltérően igen hatásosan vonultatott fel horror-elemeket. Nagyfelbontású (bár 16 színű) grafikája, hátborzongató hangjai és jól megírt története megérdemelten tették híressé készítőit. Ezt a remek kalandot **Dark Seed**nek hívták.

A történet dióhéjban annyi, hogy egy *Mike Dawson* nevű úr fejébe a bolygó meghódítására törekvő Régiek egy embriót helyeztek el, amelyből a majdani hódító entitás kelt volna ki. *Mike* hosszas küszködés után megtalálta a Régiek legyőzésének módját (a játékos pedig megnyerte a játékot), de súlyos árat fizetett érte. Az átélt borzalmak hatására idegösszeroppanást kapott, és hosszas pszichológiai kezelésnek nézett elébe.



Egy év telt el, *Mike* állapota lassan javul, de még mindig rémálmai vannak, és néha elviselhetetlen fejfájás gyötri. Sőt, ezek a tünetek mostanában egyre furcsább módon jelentkeznek, és *Mike*-nak egyre inkább meggyőződésévé válik, hogy a Régiek visszatértek...

Ha a történet ismerősnek tűnik, és esetleg éppen egy bizonyos **Alien** sorozat jut eszünkbe (*Nyolcadik utas: a Halál*, *A bolygó neve: Halál*, stb.), az nem véletlen. Az összeköttetés azonban nem a sztori szerzőjénél van, hanem az egyik grafikus művésznél: a **Sötét Világ** (mindjárt kiderül, mi is az) grafikáinak nagy részét egy *H. R. Giger* nevű úr festette, aki a fent említett sorozat stílusát és alaphangját adta festményeivel. A megszállottaknak talán már ennyi is elég, hogy rávessék magukat a játékra, azonban az sem egy mellékes dolog, hogy az eredeti festményeket képernyőre áttűtető csapat alaposan felülmúlta önmagát...



Természetesnek tűnik, hogy a rendkívül sikeres **Dark Seed** után a készítőik előbb-utóbb kirukkolnak a 2. résszel. Szerencsére szó sincs a szokásos "csapjuk össze"-típusú folytatásról: a játékba rengeteg munkát fektettek, minden téren hozzáértő csapatok működtek közre, és az eredményt látva nem kétséges, hogy az igyekezetet maximális siker kornázta.

DARK SEED 2.

A sok dícséret után most lássuk, milyen pofonokra számíthatunk a játék részéről.

Az első, tagadhatatlanul komoly hátrány, hogy csak Windows 3.1 vagy Win95 alatt hajlandó futni. Win 3.1 alatt ráadásul Win32 és WinG is kell neki (a WinG-t felteszi a játék, ha nekünk nincs).

Miért is írunk játékokat Windows alá? A következő okokat tartjuk lehetségesnek:

- Az SVGA grafikus felület biztosított. Ez ma már nem áll, hiszen DOS alatt ott a UniVBE.

- A hangok és a MIDI-zenék lejátszása is adott. Ez is elég jól kiváltható egy HMA névre hallgató csomaggal.

- A Windows-ban igen egyszerű ablakokkal dolgozni. Ez egy ésszerű érv lehet (ld. pl. Page-Maker),

azonban a z o n b a n egyrészt egy egyszerűbb ablakozó rendszert írni nem annyira nagy feladat egy több éves fejlesztés tükrében, másrészt a játékok ezt a lehetőséget nemigen használják.

- A 4. tényező a memória, egyben a **Dark Seed II.** második nagy pofonja. A Windows biztosítja a virtuális memóriát, gyakorlatilag egy játék szempontjából itt a swapolásnak van jelentősége (CD-s játékok esetén a puffereknek is).

Nos, miután mi nemigen szoktunk hosszas kézikönyv-böngészésbe kezdeni egy új játék megtekintése előtt, azon tudatlanul nekiestünk a **Dark Seed II.**-nek, aztán elég hosszú ideig ülve maradtunk előtte. Miután 10-edszer is kifogyott, beleolvastunk a Helpbe, és kiderült, hogy a 8 MByte fizikai memória mellett minimum 10 MByte swap terület javallott. Ciki... Ugye Ti is érzitek, hogy ez már a 16 MByte fizikai memóriát követelő játékok előszele?

Ha sikerült túltenni magunkat a Windows okozta sokkon, indítsuk el a játékot. Garántálatlan kárpótolni fog...

Elsőként a seriff kíván beszélni velünk, ugyanis meggyilkolták középiskolai barátnőnket, Ritát, és furcsa viselkedésünk, valamint a Sötét Világról előadott süketelésünk természetesen minden kopónak szűrja a szemét.

Mi is ez a Sötét Világ?

Nos, minden világnak van egy másik dimenzióbeli párja, esetünkben a mi Normális Világunknak (Normal World) a Sötét Világ (Dark World) a

párja. A párhuzamos világok struktúrája sokban hasonlít egymásra, sőt, az egyikben történt jelentősebb események hatást gyakorolhatnak a másikra is. Van azonban egy fontos különbség: míg a Sötét Világ lakói nem tehetik be lábra emlékeztető képzd-ményeiket a mi univerzumunkba (ill. betehetik, csak éppen elpusztulnak itt), addig egy Normális Ember nem-hogy nem hal meg a Sötét Világban, de sokkal nehezebb lesz elpusztítani. Ez azért ígéretes kezdet, nemde?

Miután megszabadultunk a seriffől, magunkhoz ragadhatjuk az irányítást. Egér használata javallott. A jobb gombbal a három "ige" közül választ-hatunk, a bal gomb pedig aktiválja a jelenlegi cselekvést. Az igék:

- **Nyíl:** Mozgás. Amikor egy másik helyszínre mutat, alakot vált.

- **Kérdőjel/Felkiáltójel:**

Valami megvizsgálása. Ha a kérdőjelet látjuk, a pointer alatt nincs semmi érdekes, ha a felkiáltójel, akkor itt érdemes egyet kattintani.

- **Kéz:** A 3. ige

természe-

sen a jól ismert USE. Ha az ujjak a kézen ki vannak nyújtva, akkor ott éppen nincs használható dolog, ha csak a mutatóujj nyújtott, akkor click, legfeljebb meghalunk...

A képernyő tetején egy menüt találunk, ennek kezelése egyértelmű (a Helpet érdemes elolvasni), a képernyő alján pedig az inventory-t csálhatjuk elő. Egy tárgyat a Kézszel vehetünk elő, és ha a kijelölt pozícióban a Kéz helyett a tárgyat látjuk, akkor ott lehet próbálkozni.

A játék meglehetősen nehéz, bár helyenként kicsit lineáris. Mivel hamarosan születik róla egy teljes leírás, a megoldásról itt nem írunk túl sokat, csak három hasznosnak tűnő tippet:

- A házukban két érdekes tárgy van: a konyhában a hűtőn a Smiley-mágnes, valamint a nappaliban az egyik szekrényben a fényképezőgép;

- Ha meglepő információk birtokába jutunk, menjünk haza, és a ház előtt ülünk le a padra, valószínűleg megjelenik Jack barátunk, és elmond néhány hasznos pletykát;

- Az egyik helyszínen találunk egy beteg bohócot, akinek az orvosságát kéne megszerezni. Ezzel ne fárasztuk magunkat, úgysem sikerül.



Most akkor egy kis értékelgetés, részletesebben.

A grafika lélegzetelállító. Már a Normális Világ képei is remekbeszabottak, a Sötét Világ képeit azonban mindeképpen látni kell! Remetileg a Nyomda Istenei kegyesek lesznek, és a fotók valamit visszaadnak a vizuális élményből...

Az élőlények mozgása igen jó, pár helyen ugyan nem illik 100%-osan a környezetbe, de azért az animátorok remek munkát végeztek. Ugyanezz áll az átvezető animációkra is, így szokásunktól eltérően a grafika megkapta a maximális pontszámot.

A hangok nagyszerűek, a zenék szintén. Remekül illeszkednek a grafikához, valamint a történethez is.

A sztorival többnyire elégedettek vagyunk, bár egy-két helyen igen amatőr elszólásokkal találkozunk, mintha a történet igen tehetséges szerzője a pályája elején tartana (ez azonban kevéssé valószínű).

A játék hangulatára egy rossz szó sem lehet. A Sötét Világban vándorolva sokszor azon kaptuk magunkat, hogy borzongunk: vajon mely szörnyűség fog történni szerencsétlen hősünkkel? A hangulat öröklístáján az igen előkelő 2. hely jár neki, a koronát azért továbbra is a **DreamWeb** birtokolja...

Hát, egyelőre ennyit dióhéjban. El-nézést a szuperlatívuszokért, de ez a játék nagyon megfogott minket. Ugy hisszük, ezt mindenkinek látnia kell!

Bryan

Minimum hardver: 486DX-33, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win 3.1, SB

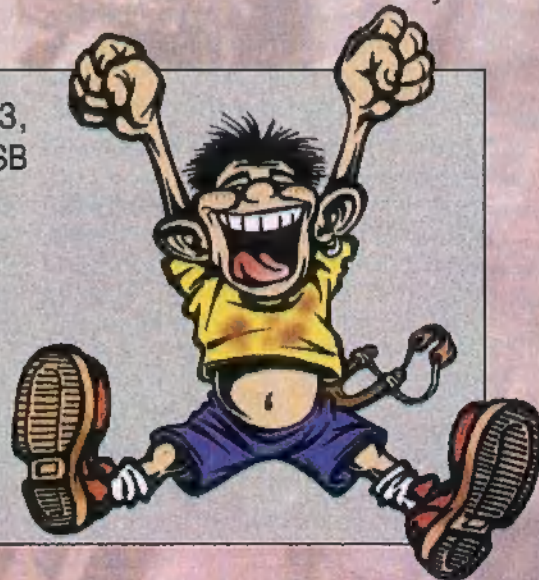
Kiadó: Cyberdreams/Infogrames
Teszt példány: Infogrames

Grafika: ★★★★★★★★★★

Hang: ★★★★★★★★★★

Design: ★★★★★★★★★★

IQ: ★★★★★★★★★★



EARTH WORM JIM

Special Edition

Gondolom sokan egyetérteneek velem, hogy ■ Windows-t, és a Windows 95-öt nem játékok operációs rendszerének teremtették. Ezért mindig is egy kicsit idegenkedtem egy olyan játéktól, ha ■ dobozán ■ "Microsoft Windows 3.1 required" feliratot olvashattam. Ez a "Windows-fóbiám" az utolsó hónapokban tovább fokozódott, mivel egyre-másra jönnek ki a jobbnál-jobb platform játékok (Eco the delphin, Pitfall, stb.) Windows 95 alá.

Az Earth Worm Jim sem kerülhet-e el sorsát, az ACTIVISION Windows 95-alá készítette el a platformok királyát, a "Jim, a Földi Kukac"-ot. A játék évekkel ezelőtt már megjelent



valamelyik konzolon (úgy hiszem SEGA-n, sőt, már a második része is készen van valamelyik játékgépre), de PC átiratot csak mostanában készítették el.

Természetesen mint az manapság divat, ez is CD-n jelent meg, aminek a nagy részét az audio track-ek foglalják el (eszméletlenül jóra sikerültek, nagyon illik ■ játék stílusához), és ebből adódóan maga a játék nem igazán terjedelmes.

Mint már kitalálhattátok a játék során Jimet, a földi kukacot alakítjuk, aki most mint Super Worm tevékenykedik. Jim mindenféle cuccal fel van tápoltva: alap fegyvere egy pisztoly, amiből ha kifogynak a töltények nyugodtan használjuk másik támadási eszközét, az ostort. Ekkor valószínűleg nem történik más, mint az, hogy Jim megfogja ■ farkát, és nagyot csattint a fejével... A pisztolyhoz mindenféle hasznos holmit (Stephen King nyomán...) lehet felvenni, így például hőkövető rakétát, meg a szuper erős (-prill...) lövedéket.

A játék közkedveltségét az is bizonyítja, hogy még ■ buszon is erről beszélnek. Egyik nap, amikor hazafelé jöttem ■ gimnáziumból akaratlanul is két különös külsejű, középkorú ember beszélgetésének voltam fültanúja:

- Jó esté Józsi!
- Neked is Géza! Mondd hallottál má' ■ legújabb játékcsojáról, ■ Earth Worm Jim-ről?

- Nem. Mi az?
- Amikor tegnap este jöttem hazafelé, éppen azon gondolkodtam, hogy ■ nokedlit, vagy a hokedlit tettem-e be ■ sütőbe, és akkor jött...

- Hé Józsi! - szakította félbe Géza beszélgetőpartnerét - Te csak itt beszélsz össze-vissza, azt' még most sem tom', hogy miről is szól ez az EWJ!

- Hol volt, hol nem volt - kezdte Józsi kissé csalódottan, hogy nem mesélhette el barátjának, hogy hogyan

vert meg húsz baseball ütős, kemény fickót -, volt egyszer egy kukac. Igen unalmas életébe egy szuperszonikus űruha hozott változást, amit magára öltve rögtön last action hero-t alakítva nekiindult a nagyvilágnak. Sokáig azonban nem jutott, mert az aljas Psycrow meg akarta szerezni ruháját, de hősünk, bátorságát bizonyítva, húsz különféle bolygón keresztül menekült a rettenhetetlen Psycrow elől (de az is lehet, hogy EWJ üldözte). Végül - szinte elérhetetlennek tűnő - célja Jim-nek az volt, hogy eljusson a királynőig... Körülbelül ennyi, de azt hiszem, ebből sem fognak kiadni esti mese-könyv edition-t...

- És aztá' milyenek a pályák?

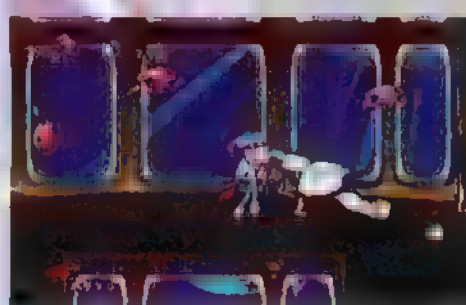
- A pályák igen változatosak; a szeméttelap és a vulkán felszíne ugyanúgy fellelhető, mint az űrben játszódó robogóverseny (Andy Asteroids). Az utóbbiban ha nem mi leszünk az elsők, hanem Psycrow, akkor még egy bolygón meg kell küzdenünk vele: először meg kell löni, majd egy jól irányzott "ostor" csapással meg kell sebesíteni. Néhányszor ezt ■ procedúrát megismételve ijedten menekül el Mr. Psycrow. Visszatérve ■ pályákra, nekem legjobban a "Snot ■ problem - Round 1,2,3" tetszett, amikor egy szörnytel teli tó felett bungeejumpingolás közben az ellenfelünket - egy szimpatikus zöld trutymót - addig kell piszkálnunk, míg a kötele el nem szakad. Szintén igen ötletesnek

találtam a víz alatti pályákat (ezeken ■ szinteken a víz alatt, csövekben mászkálunk) azt, hogy tengeralfeljáró-szerűségekbe bújva egy bizonyos idő alatt el kellett jutni egy másik, vízszint alatti csőbe. Itt csak ■ levegőkutak segítségével tudtam életben maradni.

- Azt' mitől kell' félni?

- Az ellenfelektől, melyeket igen jól eltaláltak: szerintem a legnagyobb arc a játékba a "Big Bruty" pályán található kutyaszerű dinó, akihez ha közel merészkedünk, nagy csámcsogás közepette bekap, és ha néhányszor ezt újra kipróbáljuk, akkor feltűnik ■ GAME OVER felirat. Szintén jópofák a szemek, melyeket ha szétlövünk, kis kukacok kelnek ki belőle, de a méhecskéket sem nézhetjük apróbb kaccantások nélkül (kac, kac, kukac... juj, de rossz!). A varjúkat pedig pokolra tudtam volna küldeni valahányszor megfogták a "fejem", s elkezdtek ráncigálni. Azért gondolom mindenki egyetért velem abban, hogy

a legidegesítőbb az ügynök a táskával, akihez ha közel kerülünk, szerződésekkkel "teleszór", és ezáltal drága energiát veszítünk...



- És nem segít neked senki?

- Dehogynem! A pályán szereplő "élőlény"-t nem mindig kell megsemmisíteni; erre kitűnő példa az egér, aminek a hátára felpattanva az utunkba kerülő ninja-halakat könnyedén "leleghetjük".

- És milye' a főellenség?

- Főellenség? Főellenségek! Psycrow számos helyen küld ellenünk erősebb harcosokat, ilyen például ■ szemetes, melynek végtagjai kerékgumikból vannak. Ehhez hasonló a hőember is, mely tűzlabdákat okád szegény Jim-re. Mindenesetre ■ fő-főellenség egy nagy trutymó, aminek ■ legyőzése senkinek sem jelenthet nagy akadályt, de ■ hozzá való eljutás annál inkább... és ha easy fokozaton ölt meg, akkor csak ■ kukacok anatómiáját olvashatod, de a befejező képkockákat ugyan nem nézheted meg.

- No, és ez mé' olyan nehéz?

- Ki mondta hogy nehéz? Igen könnyű... az "easy" fokozaton. A "normal"-on már megizzadtam néhányszor, és ■ "hard"-on pedig a takarító nő folyton jött, hogy feltörölje a körülöttem keletkező tócsákat.

- Van egyáltalán valami hátránya ennek ■ játéknak?

- Nincsen. Még a Windows sem, igaz, én sehogy sem tudtam hangot kicsikarni belőle, de ■ haverómnál kitűnően futott! A gyorsaságára sem lehet panasz, mivel még egy 486

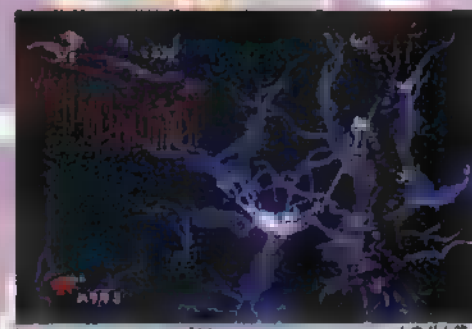
dlc-n is tűrhetően megy 320*200-ban, mikor olyan DOS-szerű módban van... De szerencsére az Extended Mode-okat (X-MODE) is támogatja: fellelhető benne a 320*224-es felbontás is.

- Ezt ■ játékot mindenképpen megveszem! Mindjárt le kell szállnom ■ buszról, tudnái még gyorsan néhány tippet mondani a játékkal kapcsolatban?

- Természetesen. Legfontosabb, hogy takarékoskodj a lőszerrel, inkább az ostort használd, mivel azzal hatékonyabban tudod a "népet" irtani, és még a töltény sem fogy. A "Big Bruty" pályán, ha kicsit közel merészkedsz a dinóhoz idegesek lesznek (az ■ dinó, mely megérezzi egyszer a Denim illatát, sosem tud ellenállni!), és igen morcosan elkezdnek minket üldözni.

Ilyenkor általában valamire fel kell kapaszkodnunk, vagy be kell ugrani egy kis gödörbe, mire ■ vérszomjas fenevad ■ mélybe zuhan, vagy utat nyit számunkra... Az "Andy Asteroids" pályákon pedig az a cél, hogy leelőzzük Psycrow-t. Ha ez nem sikerülne, akkor azt tedd, mit már az előbb elmondtam. A "Down the Tubes"-on óvakodjunk a body-s kutyáktól, mivel ha elkapnak, akkor igen lemegy az energiánk. Már csak egy tippet tudok még adni: ha elkezded az EWJ-el játszani, akkor készíts magad mellé egy pohár vizet, hogyha ■ nevetéstől elkezdenél csuklani, akkor valamivel meg tudt az állítani.

- Kösz ■ tippeket, most már men-nem kell, viszlát! - mondta Géza, mert le kellett szállnia.



- Viszlát! - jegyezte meg Józsi, azonban ezeket ■ szavakat már Géza nem hallotta, hanem örömmel kocogott ■ helyi mulatózóhely felé.

Es ekkor Józsi elővett a zsebéből egy kis piros karszalagot, feltette, és ijedten vettem észre, hogy egy BKV felirat szerepel rajta. Odajött hozzám, és mondta:

- Jegyeket, bérleteket kérek!
Az elefánt rúgja meg, már megint nem otthon felejtettem ■ bérletem...

Hacker

Minimum hardver: 486DX-33,
8MB RAM, 1xCD-ROM, SB, Win

Kiadó: Activision
Teszt példány: Activision

Grafika: ★★★★★★★★☆☆
Hang: ★★★★★★★★☆☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★★★☆☆



A sötét folyosón minden mozdulatlanak tűnik, megszokott gépi neszezésen kívül más zaj nem hallatszik. Kimeresztett szemmel figyelem az árnyékokat, ellenséges életformák után kutatva. Vizsgálódásom eredményével cseppet sem elégedetten, de némileg megkönnyebbülve araszolok tovább a falhoz lapulva. Kkrrrr... a furcsa zaj hallatán azonnal mozdulatlanra merevedek, aztán kiengedem a levegőt és továbbra is ügyelve a csendre lecsatolom az órámat, ami az előbb a falhoz súrlódva rám hozta a szívbajt. Huh, a nehe-

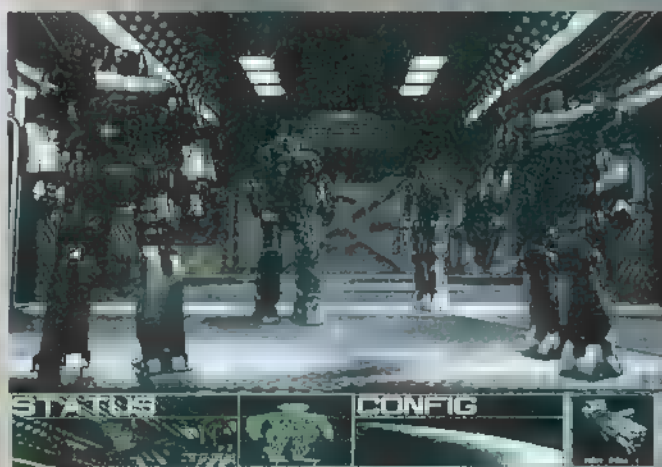
ALIENS

A Comic Book Adventure

Mindig konkrét feledatokat kell elvégezni, amikre vagy egyszerűen rákérdezzünk, vagy pedig az adott helyzet diktálja. Többször is központi szerepet játszik a cselekményben a hajó számítógépe, Anya (MOM), de itt elemesélek egy igencsak kiakasztó apróságot:

A gépteremben lehetőségünk van a SpaceNet-be történő bekapcsolódásra, ahonnan "hasznos" információkat kaphatunk.

A becsatlakozás a következő módon történik: Connecting...., ok, kivá-



tan roskadok a terminál elé, folytatom a korábban megszerzett anyag kiértékelését, immár némi táplálékot rágcshálva. Éppen belemerülök a részletekbe, mikor is az ajtó felpattan és vakító fény vág a szemembe. Megdermedek, és a hirtelen adrenalinlökés is későn jön: már a szememet eltakarva várom az elkerülhetetlen végzetet... Várok... aztán lassan magamhoz térek a félreérthetetlenül emberi hangok hatására:

- Százszor is megmondtam már, hogy tönkretesz magad, ha ilyen későn is gépezel! Ráadásul a kamraajtót is nyitva hagytad, a macskák meg csak zabálják meg a holnapi ebédedet, mihi?! Na, nem bosszantom magamat tovább, de mostmár igazán alhatnál. Jó éjszakát!

- Jó éjszakát, Anyu!

Nagyot sóhajtván kikapom a gépből az Aliens CD-t, deaktiválom a masinát, és megyek aludni....

A Mindscape, a Cryo és a Dark Horse Interactive legújabb alkotása még egy bőrt szeretne lenyúzni a már amúgy is csupaszi Alien-ekről. Javukra legyen mondván, ezt legalább a megfelelő színvonalon teszik: a játék 98%-át kitevő SVGA animációk meglepően szépek, a hangulatot pedig híven tükrözi a bevezetés... A sztori az előző filmek és egyéb történetek mixelésével keletkezett, valódi újdonságokat nem igazán tartalmaz.

A receptje:

- végy egy hazatérő úrhajót
- pakold meg némileg kiábrándult, de alapvetően különböző személyisé-

gű legénységgel
- rázd fel őket mélyálmukból egy meglehetősen agresszív hangzású vészjelzéssel
- a vészjelet sugárzó kolónián helyezz el megfelelő számú alien-t a lakosság lemeszárlásához
- ne feledkezz meg az idegenbarát árulóról és a gonosz, az idegeneket saját céljaira felhasználó multi-nacionálisintergalaktikus baromi-nagyvállalatról

Ha ez mind megvan,

írd be azt, hogy RUN, dőlj hátra és élvezd a munkád gyümölcsét! Csaként halmozódó hullahégyek látványát.

Nu, a moralizálás és a sorderhegyek után némi

lasztjuk a minket érdeklő témát, aztán... REVERSI-T JÁTSZUNK A GÉPEL, és csak nyeres esetén kapjuk meg a kívánt infót!!! ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!!!

Kb. három percig kapkodtam a levegőt az első ilyen élményem után... A játék hangulatán egyébként ez az "apróság" ront a legtöbbet.

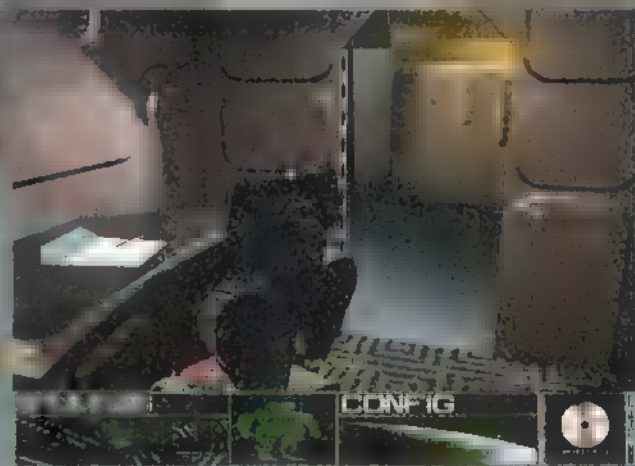
Végeredményben az összkép nem rossz, határozottan szép és élményszámba menő verbeli kalandjátékkal állunk szemben, ami ugyan nem állítja hatalmas nehézségek elé a próbálkozókat, de az idegeiket mindenestre megborzolja...



konkrétumok:

A játék során a legénység négy tagja közül Herricksen-t irányítjuk, de tárgyakat bármikor csereberélhetünk a szereplők között, akiknek mindig megvan a véleményük, kritizálják tevékenységünket, úgyhogy jó lesz vigyázni!

A cselekmény során az egéren kívül más nem szükségeltetik, ezért a kezelésre nem térek ki különösebben. (mármint a játékera....)



Szép álmokat!

O-man/AstroideA

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Mindscape/Cryo
Teszt példány: Automex Kft.

Grafika: ★★★★★★★★★★
Hang: ★★★★★★★★★★
Design: ★★★★★★★★★★
IQ: ★★★★★★★★★★



Hirtelen ötlettől vezérelve a zsebbe nyúlok, és korábban okvetlenkedő órámnak végre hasznát látom: szép íves mozdulattal térség közepére hajítom. Lélegzeteimet visszafolytom, de a teszt negatív, a szerkezetet semmi inzulálja. Gyorsan beugrok az ajtón, egy mozdulattal be is csukva azt. Fárad-

Még mindig nem késő!
Tedd próbára tudásodat!



Microsoft

KOMPATIBILIS WINDOWS ÉS MS-DOS... PROGRAMOKKAL

Nagyobb hatékonyság, több szabadság, egyszerűbb munka

CD-készlet

Microsoft Windows 95
Frissítés

A BÉLYAR ÉS PÁNELÜZEPAI WINDOWS 95 ÉS A WINDOWS NT...
WORDSTATION OPERÁCIÓS RENDSZEREKEN FÜTT

A világ legnépszerűbb üzleti programcsomagja

Microsoft

Új!

Microsoft Word

Microsoft Excel

Microsoft PowerPoint

Microsoft Schedule

Microsoft Office

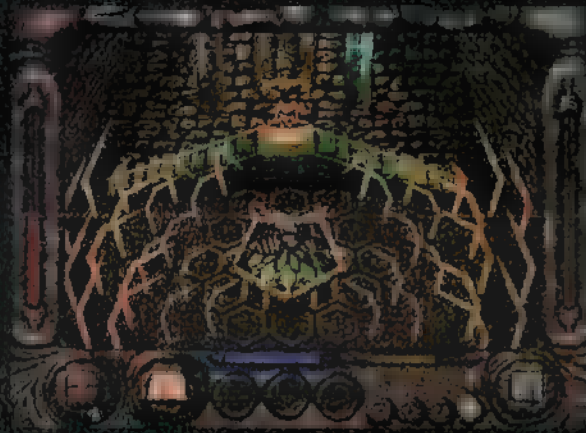
A Windows 95 rendszere készült

Standard

Szeretnél többet tudni ■ Win-
dows'95 és Office'95 program-
csomagokról? Hívd ■
Microsoft Szoftver Információt:
2MSINFO (267-4636)

ADEN ENTOMORPH PLAGUE OF THE DARKFALL

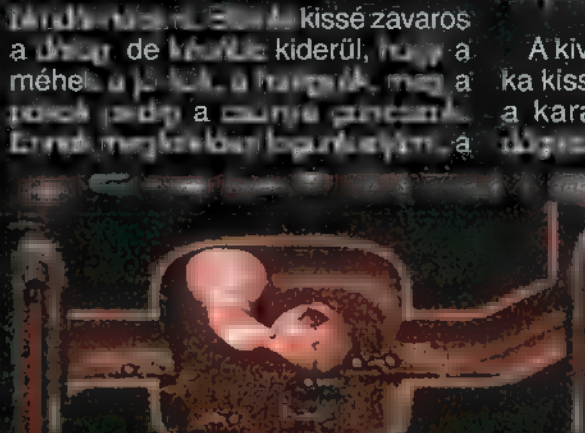
Kedv!K egy tóparton megcsókolják
lehetően: Szóval az **SS** szavára
zóna szinifigúbb szavakkal is
megfogalmazható, mi az az
amelyt foglalkoztat az **RPD**-
placit, sőt kinntről is, azaz
a reménytelenség, mint annak
a **Pool of Radiance** az **ESB**, vagy
a **Dark Sun** volt. Hogy miért? Elma-
gyazítom (gyönyörű és esti mán-
nak is). Az **ESB** annak szinifigú
foglalkoztat az **RPD** nagy **RPD**...

[illegible]

tők közül (vagy inkább: úgyszólván a "nagy" sorozatok) (*Wizardry: The First Circle*, *Wizardry: The Prophecy*, *Wizardry: The Knight of the Diamond*) írói közül, hogy megkapta a TSR-től a szerzői jogokat. AD&D játékok kiadásának kizárólagos jogát. Nagy, de jók voltak a játékokkal (*Pool of Radiance*, *Curse of Azure Bonds*, *Champions of Krynn*), de valahány a *Wizardry* nem tartozott a "nagy" sorozatba, a "nagy" sorozatba.



val Danyorn Master után (a játékot), ez volt a legutolsó sikeres Eye of the Beholder. Aztán az új játékban is hamar megkezdte a hanyatlást (lásd **EOB3**, vagy az **EOB4** kártyák ellenére is elég harsány Ravenloft vagy Mysterevokáció). Szinte törvényzerűen jut az új verzió a Dark Sun sorozattal, majd a szinte már szokásos elcsúszással (**Ah Quidim**). Időközben felborult az addig szilárdnak tűnő házszám: a TSR lefűtött, így szerepelt is kedvelt játékain egy újat világra, így született Arden, ahol a mániákus **Arden Thunderescape**, meg az a vértanúnak még emlékeztetőbb **Arden Entomorph** játszódik.

[illegible]

Tudja-e, hogy a Buda-kissé zavaros
a világ, de kénytelen kiderülni, hogy a
méhek a jót, a rosszat, a haragot, meg a
szépet pedig a csunya gúncokat.
Ezred megfeszítve fogantakam, a

[illegible]

ahogy az egy színházi
színházban. Aztán a végén
szokei határozottan a színház
két kezünkkel van a színház
mert fegyvert, azt a play
mében - nem a színházban
lette a színházban van a színház
spell, a színházban a színház
sik a színházban a színház

megilyenked) Ezért volt az első előrehaladott a román gazdaság a 50-as években, amikor Kádár Ernő a román gazdaság felzárkózását a nekiállhatunk kijelentéssel Adenauer felé nyújtotta. Egyre inkább oda több figyelmet fordított...

Ha továbbra sem nyílik a lehetőség, hogy kijavítsák a rendszert, akkor lehet feladni a próbát. Így akár csúszhat is - nem igazán akarjuk, hogy ez történjen a jövő év elején.

A kivitelezés nehéz, hát a gépek
ka kissé egyhangú, és minnyal is
a karakterek picik, és nálad is
dőlgetni is szoktam. A hang azért
különfélé, valami érdek-
es CD drive kell nek-
em, ami állítógéppel benne van,
a 3.1-es Windows
installáció alatt csak
szólt, mintha egy nem volt
kártyánk. Windows
újrainstallál, Beleg a
95 az automata fel-
töltés ezt is... Annyit az
esetleges kiderít, a
mikor csak Windows
alatt fut (777 - az az-
túlra, hogy az inkább
csak dőcsög), más D
maga RAM kell nek-
em.

Az még OK, ha mondjuk egy szu-
per-ármúkatnak ilyen cuccok be-
lenek, de egy Milaninak ???
Jóval nem szerepjátékos írást, mert
csak szimulátori még nem volt.



Ha a jó öreg
 Wizard y T
 nek elég volt
 egy... meg
 zít meg 1
 magy. EMM
 akén...
 márt...
 ann...
 40?

Spolu s tým
vždy máby tá
práha, ež a

...nem, ha már mindenki a nyar
előtt akarod elűzni az időt, ott van in
társ a **Druid** (igen, itt néhány adda
tál árthat), vagy még inkább a
Shawwa over Riva... *Choosing that
Christmas* (bárk jóval másként). And
the time... It's WAR!

HANEL

Minimum hardware: 486DX2-66,
8MB RAM, 2xCD-ROM, Win3.1

Kiadó: SSI/Mindscape
Tesztpéldány: Automex Kft.

Grafika: ★★★★★☆☆☆☆☆
Hang: ★★★★★★☆☆☆☆
Design: ★★★★★★☆☆☆☆
IQ: ★★★★★☆☆☆☆☆



**Az Origin bemutatja
Chris Roberts játékát
A főszerepben Mark Hamill
Wing Commander IV - A szabadság ára**

További szereplők: ...

Valahogy így, egy igazi mozifilmhez hasonlóan kezdődik az Origin cég új játéka, a **Wing Commander** sorozat negyedik része. Nem véletlen a játékprogramoknál manapság már nem annyira szokatlan kezdés, ugyanis a dobozban található hat CD nagy részét a filmjelenetek töltik ki. A készítő nem videora vagy más hasonló digitális eszközre vették fel a neves színészek által eljátszott történetet, hanem 35 milliméteres kamerákat használtak, és az

így kapott filmet vitték át később számítógépre. A trükkökhöz se hívták segítségül az elektronikát, a blue-box technika használata helyett (amelynek lényege, hogy kék vagy zöld háttér előtt filmezik le a szereplőket, majd számítógéppel cserélik le a hátteret a megfelelő grafikára vagy animációra - példa erre az utóbbi idők játékaik közül **Phantasmagoria** és a **Gabriel Knight 2**) valódi díszleteket és maketteket használtak forgatáskor. A szereplők számára a fő kihívást az jelentette, hogy egyes helyzetekben kétféleképpen folytatódhatnak az események, és mindkettő lehetőséget külön-külön el kellett játszaniuk. **Chris Roberts** saját bevallása szerint azért is változtatott a játékon az előzőekhez képest, mert úgy érezte,



hogy eddig olyan hatása volt az egésznek, mintha a játékos egymaga szállna harcba az egész galaxis ellen. A negyedik részben több űrhajó kíséri el az egyes küldetésekre, és bizonyos korlátok között választhatunk, hogy melyiket szeretnénk irányítani (az elkísérendő teherszállító hajót nem valószínű, hogy túl nagy feladat lenne irányítani, ezért az nem is választható...). A velünk együtt harcoló pilóták is magunk választhatjuk ki a rendelkezésre állók listájából. A program elején a szenátus gyűlését látjuk. Az ülés megnyitása után az elnök **Tolwyn** admirálisnak (akit egyébként **Malcolm McDowell** alakít) adja át a szót, ő lesz majd a későbbiekben a parancsnokunk. Arról beszél, hogy a **Kilrathi** elleni hosszú harcok után most újabb veszélynek van kitéve a birodalom, mégpedig a határvidéken kószáló kalózok támadásainak. Az ülés végétével a helyi kocsmában folytatód-



dik a történet, itt kapjuk meg **Christopher Blair** irányítását (az ő szerepét kapta a **Star Wars** filmek sztárja, **Mike Hamill**). Blair most tért vissza pihenéséből, amit egy farmon töltött (erre több utalás is lesz a játékban, például, amikor nem sikerül teljesíteniünk egy küldetést, akkor kirúgásunkat úgy közlik velünk, hogy 'jobb lenne, ha visszamennénk a farmra...'). A játékban először itt állunk döntések elé, például a pulnál egy veterán katona kér tőlünk egy kis pénzbeli segítséget, mi pedig vagy adunk neki egy kis aprót, vagy elutasítjuk őt. A programban mindenütt két lehetőség közül lehet majd választani, de vigyázni kell, mert a játék újakezdésekor, illetve játékállás visszatöltésekor a biztos, hogy megint ugyanabban a sorrendben lesz a két válasz a képernyőn. Az, hogy egyes helyzetekben melyik lehetőséget választjuk, befolyásolhatja a játék egész menetét is, ezért érdemes gondolkodni, mielőtt cselekednénk.

A kocsmában még egy lényeges dolog történik, barátunk, **Maniac** közli velünk, hogy visszahelyeztek szolgálatba, mert szükség van ránk a kalózok elleni harcban. Miközben elkísér minket a főhadiszállásra, egy virtuális harcot ajánl fel. Ebben a cél az, hogy a másikon 100 pontnyi sebesülést okozunk. Útközben még pár kalózzal is le kell számolnunk. A főhadiszálláson (a **Lexington** űrhajón) pedig megkezdődik a küldetések sorozata. Megérkezésünk után az irányítóközpontba kerülünk. Innen juthatunk az űrhajó többi részébe. Itt található még a központi számítógép is (**Main Terminal**), ennek segítségével menthetünk illetve tölthetünk játékállást, választhatjuk ki társainkat az egyes küldetésekhöz, és itt fegyverezhetjük fel űrhajónkat. Némely repülés előtt még űrhajót is választhatunk. Minden küldetés előtt eligazító helységbe (**Mission Briefing Room**) kell mennünk, hogy megtudjuk a ránk váró feladatot. Az irányítóközpontból még a társalgóba mehetünk

(**Officer's Lounge**), ahol más pilótákkal beszélgethetünk, valamint lemehetünk az űrhajókhoz is.

Repülés közben a következő billentyűket használhatjuk (csak a legfontosabbakat emelem ki közülük, a programhoz ugyanis az 576 kByte jóvoltából magyar nyelvű kézikönyvet mellékeltek. Az ebben levő szöveg sajnos fordításnak nem éppen tökéletes, de a szükséges információkat meg lehet belőle tudni):

-/= - lassítás/gyorsítás.

Y - ellenség sebességének felvétele.

TAB - utánégető, melynek segítségével gyorsabban haladhatunk.

SPACE - lézerágyú.

ENTER - rakéta.

L - célpont befogása.

T - váltás a lehetséges célpontok között.

A - automata pilóta, akkor használható, ha a képernyő felső részében megjelenik az AUTO felirat. Ez általában a küldetés végét jelzi.

- ha az ellenség befogta az űrhajónkat (a kép tetején a LOCK szó látható), akkor ezt megnyomva kidobunk egy fémdarabot az űrhajóból, és az ellenség rakéta azt fogja követni. (vagyis valószínűleg az eltérítés szóból jött az E betű...)

C - kommunikáció a többi űrhajóval (a kalózokkal is lehet beszélgetni). Itt lehet leszállási engedélyt is kérni (Need Clearance, pl. a Lexingtonnal beszélgetve).

F1-F4 - előre-, balra-, jobbra- illetve hátranzés az űrhajóból.

F5 - kívülről, hátulról látszik az űrhajó, miközben irányítani is tudjuk.

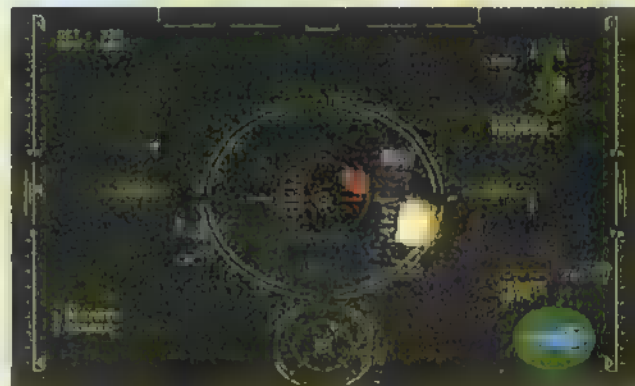
F6 - kívülről látjuk az űrhajót, irányítani nem lehet, de körbejárhatjuk magát a gépet.

A radar pirossal jelöli ellenségeinket, narancssárgával az ellenség főbb űrhajóit, a sárga pötty rakétát ill. aknát jelent, a fehér kereszt mutatja azt a helyet, amerre éppen mennünk kell, a kék ill. világoskék pontok pedig a baráti űrhajókat.

Az első küldetések inkább gyakorló jellegűek, de vigyázni kell velük, mert ha sokat hibázunk a küldetésekkel (nem sikerül teljesíteni azokat), akkor visszaküldhetnek a farmra, hogy pihenjünk csak tovább...

Ha kíváncsi vagy a történet végére, de nincs kedved sokat vacakolni a szimulátorral, akkor várd meg a PCU következő számát, lapozd fel az Elsősegély rovatot, ahol majd egy kis segítséget találsz...

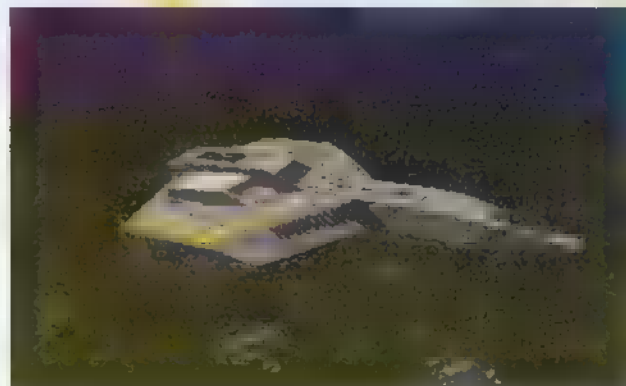
A program film része egész szépre sikeredett, főleg SVGA felbontással állítva igazán látványos mind a mozi, mind a repülés, a nagyobb felbontáshoz viszont már Pentium java-



solt. SVGA üzemmódból egyébként kettő is beállítható, az egyik 256, a másik pedig (azt hiszem) 32768 színt használ, 640*480-as felbontás mellett.

Sajnos szerintem túl kevés szabadságot enged a játékosnak az, hogy mindenhol csak két lehetőség közül választhat. Igaz, hogy több lehetőség esetén nem fért volna ki hat CD-re a program, meg az elkészítése is hosszadalmasabb lett volna... Meg aztán a **Wing Commander** mégis inkább szimulátor, mint kalandjáték. A készítő a film miatt egy kicsit háttérbe is szorították a szimulációs részt, de azért viszonylag jó lett annak is a játszhatósága.

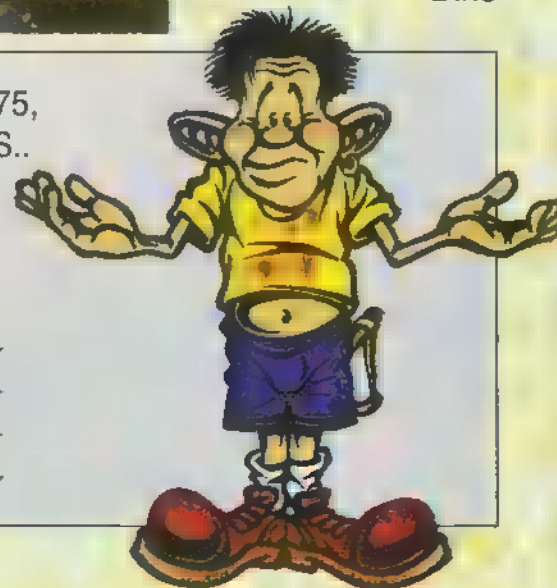
Dino



Minimum hardver: 486DX4-75,
8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Electronic Arts
Teszt példány: Mixim Kft.

Grafika: ★★★★★☆☆☆☆☆
Hang: ★★★★★☆☆☆☆☆
Design: ★★★★★☆☆☆☆☆
IQ: ★★★★★☆☆☆☆☆



THEXDER

A hatalmas gépezet a levegőbe emelkedett. Thexder csak ■ legutolsó pillanatban gurult arrébb, mivel minden pillanatot kihasználta arra, hogy megtalálja ellenfele gyenge pontját. - Még 70 energiacella van a lézeremben. Ha nem találom meg hamarosan az "Achilles sarkát", akkor szétfűz ez a szemét. - A gép-szörny hatalmasat csattanva ért földet. Épp megfordult, amikor Thexder eltalálta ■ hátára szerelt lövegtoronyt. Megrázkódott, miközben energiacsökök futottak végig a testén. - Ez az! - kiáltott föl Thexder, és folyamatos tűz alá vette az egyetlen sérülékeny testrészét. A monstrum örvénylve próbált kitérni a nyalábok elől, de nem volt erőssége a gyors mozgás. Néhány másodperc múlva a lövegtoronyon robbanások sorozata futott végig, és levált ■ robotról. Ekkor az előrenyújtotta karját, ami szétnyílt, és egy hőkövetős rakétát lőtt ki. Thexder csak villámgyors reflexeinek köszönhetette, hogy elkerülte ■ felé sűrítő végzetet. A rakéta egy kisebb kört írt le ■ levegőben, és újra célpontja felé közeledett. A kis robot egy hirtelen ötlettől vezérelve az épp regenerálódó ellenfele felé kezdett futni, majd megnyomta a mellkasára szerelt gombok egyikét. Futás közben a kezei behúzódtak az oldalába, és két szárnynak adták át helyüket, lábai egymásba csúsztva elhagyták ■ földet, majd hátából egy kis lézerágyú emelkedett ki.

A rakéta már csak pár méterre volt tőle, amikor odaért a gépezethez. Átrepült a lábai között, majd hirtelen irányváltoztatással felfele vette az útját. A hőkövetős rakéta egyenesen az öt kilövő robot mellkasába csapódott, és hatalmas lyukat ütött benne. Nem kellett hozzá sok idő, és ■ monstrum atomjaira hullva átadta magát az örök enyészetnek.

- Thexder a bázisnak. Küldetés teljesítve. Vége!

- Bázis Thexder-nek. Ez még csak a bemelegítés volt. Sok szerencsét a további harcokhoz, mert szükséged lesz rá! Vége!



A levegőben veszélyes!

Először is ejtenék néhány keresetlen szót magáról a programról. Gondolom sokan felszisszennek, ha meghallják, hogy a játék CSAK WINDOWS 95 alatt fut! Ez természetesen a következőkkel jár:

A program elindításához szükséges minimális konfiguráció egy DX2/66-os, 8 mega RAM és egy VESA-s videokártya. Az ajánlott gép ebből adódóan egy PENTIUM, 16 mega RAM-mal. HÁT PERSZE! Egy platform programban az a jó, hogy maximálisan próbára teszi az ember reflexeit. Namármost azon ■ bizonyos konfiguráción a programmal játszó ember elunja magát, mire mondjuk az általa irányított robot ugrik egyet. Természetesen le lehet butítani ■ programot, méghozzá olyannyira, hogy

egész tűrhetően fog futni ■ game, de akkor a kép kb. negyede a teljesnek, ■ felbontásról nem is szólva. Emlékeztek még a jó öreg **LODE RUNNER**-re C64-en? Na, ennek sikerén felbuzdulva a SIERRA kiadta ■ PC-s verziót, szebb grafika, egyebek. Csakhogy mondjuk engem már egyáltalán nem ragadott meg annyira, mint régen. És most, szintén a SIERRA, piacra dobta ezt a progit, ami sokban hasonlít ■ nagy elődre, csak beletettek néhány új ötletet, és ■ mai(?) színvonalhoz igazították. AHA! Szóval a SIERRA az hiszi, hogy ma mindenkinek PENTIUM lapul otthon a szobájában. Na mindegy, erről ennyit. Térjünk vissza ■ játékhoz. A játéktér nem csak egy képernyő, hanem scrolloz, a cél pedig az, hogy megtaláljuk ■ teleportot, amin keresztül egy újabb pályára kerülünk. Rengeteg ellenféllel találkozhatunk kalandozásunk során, akiket megnevezhetünk az **ENEMY STATUS** nevű ablakban. Ha

kattintunk egyet a jobb gombbal az éppen aktuális roboton, akkor a gép megmutatja, hogy az hogy is mozog a játékban, majd kiírja a sebességét, a szétrobbantásához szükséges lövések számát és

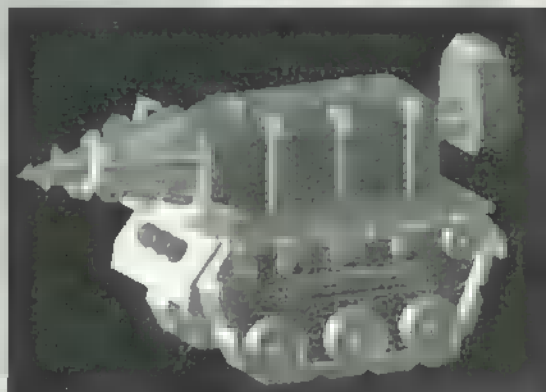
hogy mennyi energiánkat vesz le, ha közelebbi kapcsolatba kerülünk vele, vagy netán eltalál minket. A game tíz világból áll, egyenként öt pályával. Na és természetesen minden bolygó utolsó szintjén ott vár minket ■ gonosz főellenfél, akivel meg kell küzdenünk a továbbjutásért. Amikor az ötödik level-re érkezünk, megjelenik az energiacsökök alatt a már ránk váró **END LEVEL BOSS** energiája is.

A játéktér ablaka körül az ellenség kijelzőjén kívül még a **MAP DISPLAY**, ■ **WEAPONS** és ■ **EQUIPMENT DISPLAY** is megtalálható. A **MAP DISPLAY** egy térkép, ami megmutatja, hogy hol is tartózkodunk éppen a pályán, továbbá kijelzi az ellenfeleket (piros kocka) és a felvehető tárgyakat (fehér pont). Nagyon sok fegyverre tehetünk szert, ahogy egyre közelebb kerülünk ■ végső, halálos főellenfélhez, a bizonyos **PRIMUS TECH**-hez. Miatta kerültünk ide, ő mindennek a kitalálója. A központi számítógépben csak ■ sziluettje szerepel, meg annyi információ, hogy ugyanazokkal ■ fegyverekkel rendelkezik, mint mi, csak sokkal, de sokkal erősebb. Robotunk tud transzformálódni is. Átalakulhatunk tankká vagy akár "repülővé" is. HOLO-falakon átgyalogolva be lehet jutni rejtett helységekre, ahol lőszert, energiát találhatunk. Érdekes ezeket

megkeresni, mivel egyre keményebb robotok támadnak majd ránk.

A progi automatikusan kimenti ■ állást, tehát ha újra elindítjuk, akkor ■ listából kiválaszthatjuk a nevünket és a legutolsó, még be nem fejezett szintről folytat-hatjuk a játékot. Öt nehézségi szint van, amik abban különböznek egymástól, hogy az ellenfeleink gyorsabbak lesznek, több lövés kell az elpusztításukhoz és sokkal kevesebb extrát találhatunk elszórva ■ pályákon.

A képernyő tetején négy főbb menüpontot találhatunk. A **FILE** és ■ **HELP** egyértelmű, **NO COMMENT**.



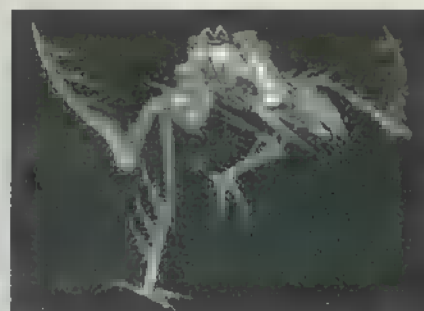
Áskálódó bányászrobot

Nézzük ■ többit:

WINDOW

- **STANDARD CONFIGURATION** - Itt be lehet tölteni a 100%-osan lebutított konfigurációt
- **USER CONFIGURATION** - Ha be van

- kapcsolva ■ konfiguráció kilépésekor való elmentése, akkor azt itt tölthetjük be
- **MAP DISPLAY** - Erről már volt szó, itt lehet bezárni az ablakot
- **WEAPONS** - Ezt is
- **ENEMY STATUS** - És ezt is
- **EQUIPMENT DISPLAY** - Némeg ezt is
- **SAVE WINDOWS SETTING ON EXIT** - Kilépéskor elmenti ■ beállításokat



Imádkozósáska-robot

OPTIONS

- **PAUSE** - A játék félbeszakítására szolgál, jó ■ [CTRL]+[P] is
- **SOUND** - Hangok ki-bekapcsolása
- **MUSIC** - Zene ki-be
- **SPEECH** - Digi beszéd ki-be
- **PERFORMANCE** - A háttér scroll-ozását lehet megszüntetni
- **UPDATE SPEED** - Itt lehet gyorsítani vagy lassítani a game-t
- **DISPLAY RESOLUTION** - A felbontást állíthatjuk be. Természetesen

minél nagyobb, annál nagyobb türelemre lesz szükségünk (na persze akinek penyája van...) ■ sebesség drasztikus lecsökkenése miatt. Nekem valamivel jobb gépem van, mint az elindításhoz szükséges konfiguráció, de csak a teljesen lebutított beállításokkal tudtam rende-

sen játszani, némeg egy távcsővel ■ szemem előtt

- **PLAYFIELD WIDTH** - Naszóval. Meg lehet növelni vagy le lehet csökkenteni a játéktér ablakának nagyságát, amit ugyan egerrel is megtehetünk, de ez azt jelképezi, hogy hősünk, THEXDER milyen messze lát el
- **REMAP KEYS** - Hasznos opció. Itt lehet átdefiniálni a progiban használt billentyűket
- **HALL OF FAME** - A legjobb eredményt elért játékosok nevét és pontszámát tekinthetjük meg itt
- **SAVE OPTIONS ON EXIT** - Ebben ■ főmenüben beállított dolgokat a program kilépéskor automatikusan elmenti

Ennyi lett volna ■ menük ismertetése. Hirtelen nem is nagyon jut más az eszembe. Talán még annyi, hogy fél óra játék után már nem is találtam olyan rossznak magát a programot.

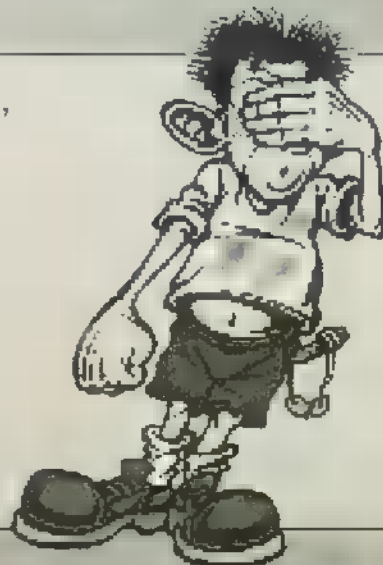
A háttér jók, és teljes felbontással meg képernyővel egész pofás lesz a game (mondjuk én csak állóképeket láttam, annyira akadozott, de ■ nem érdekes). Mindenkinek jó ugrálást és lövöldözést kívánunk!

ZOOL / MORTAL TEAM

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win'95

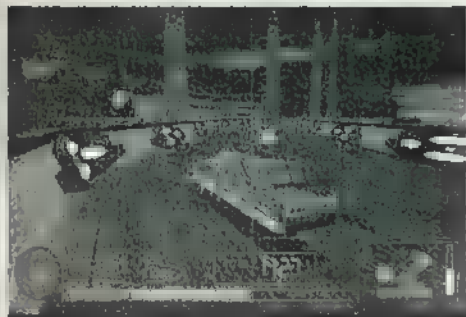
Kiadó: Sierra
Teszt példány: Mixim Kft.

Grafika: ★★★★★★★★★★
Hang: ★★★★★★★★★★
Design: ★★★★★★★★★★
IQ: ★★★★★★★★★★



olf3D... Doom... Hexen... Hi-Octane... Zone Riders

Ha valaki jellemezni szeretné a *Zone Riders* evolúcióját, akkor feltételezhető, hogy az előző néhány sor tökéletesen kielégítené igényeit. Igen, újból egy Doom, ami most egy kicsivel "Doom-abb". Lehet, hogy sokan csak úgy félre fogják tenni a játékot, hogy már a x+1. bört húzzák le a szegény jó öregről. Azonban mindenki-ben egy kis kíváncsiságot ébreszthet a dobozon lévő *Virgin* embléma. Igen, a *Virgin* adta ki, és ez már azt



Munkára fel!

jelenti, hogy nem mindennapi (igaz, az *Iron Assault*-ot is a *Virgin* adta ki, és az sem volt mindennapi, de persze negatív értelemben). Azért mielőtt még ennyire belebonyolódnánk, lássuk a kerettörténetet.

Mint az manapság divat, most is a sötét jövőt festették le (könyörgöm, miért pont a jövő, ■ múltat sokkal jobban vissza lehetne adni, mivel csak többet tudnak arról, ami már megtörtént, mint arról, ami még nem!).

Az Utolsó Ítélet után nukleáris katasztrófa miatt ■ Föld hetvenöt százaléka atomhulladékkal szennyezett lett. Anarchia vált uralkodóvá a Földön, és krízis állapot jött létre a megmaradt városokban. A gyakorlatilag elnéptelenedett Földön az egymástól nagy távolságokra fekvő városok vezetői szövetséget hoztak létre, melynek neve "*Emergency Containment Organization*" lett. Feladatuknak az egészséges és ■ beteg emberek elkülönítését tekintették. Fizikai és bűnügyi teszteknek vetet-



Boru(l)látóak vagyunk

ték alá ■ összes állampolgárt, és akiket nem találtak megfelelőnek, azokat kidobták a sötét és biztos pusztulást ígérő sivatagba. Egészen biztosak voltak benne, hogy ezek ■ "genetikai hulladékok" meg fognak halni, és mindenki very happy lett volna, ha hiba nem csúszott volna számításaikba.

Ugyanis a kezdetben jó ötletnek tűnő "válogatás" működött is, de az idő múltával a városiak elgyengültek, megkövéredtek, miközben ■ számkivetettek - melyek életben maradtak - erősek, ellenállóak és bűnözők lettek. Ők voltak a *Zone Riders*-ök...

ZONE RAIDERS

Mi is egy ilyen színpatikus ipsét fogunk alakítani, akit éppen most rúgtak ki ■ városból, és még nem igazán bíznak benne sorstársai...

A grafika a XXI. századnak megfelelő: gyönyörű. Ezt egy kicsit jobban részletezve: ■ felbontás lehet 320*200, 640*400 és 640*480 is. A finomságot is lehet változtatni, azonban mindenkit óva intek MCGA-ban a "Low Detail"-től (persze SVGA-ban nyugodtan lehet a finomságot leredukálni "low"-ra). Az árnyékolásban is két féle van, és ■ kettő közt ■ különbséget egyértelműen észre lehet venni (a "Simple shading" kárára). Az intro sem rossz, de ha már CD-n van ■ játék, akkor lehetett volna jobb is.

A zene azonban elég monotonra sikerült (egyáltalán nem használták ki sem a Sound Blaster, sem ■ Gravis US által nyújtott lehetőségeket, s a hangeffektek is egy kicsit "nyomik" lettek.

És hogy milyen ■ nehézsége? Nagyon nehéz! Igaz, a játékosok örmére egy olyan fokozatot is létrehoztak, amikor ■ pályán nincs ellenség, valamiféle sétakocsikázás szerűséget játszhatunk ("Recon Mode").

Azonban már a legkönnyebb fokozaton sem leányálom egy-egy pálya... sőt, még a tapasztaltabbak számára is nehéz kihívást jelenthet.

A játék során öt fajta járgány közül választhatunk. Közülük ■ később beszerezhetőek májerebbek, mint elődjeik... Minden pálya végén az összesített pontoktól függően egy új kocsit kaphatunk.

Pontosabban, ha elég sok pontot értünk el, akkor meglesz ■ következő jármű. Ezek ■ következők lehetnek: *WarBird* - ez az alap kocsi, semmi extra; *Pick Up* - ez esetben már nagyobb sebességre és jobb páncélra számíthatunk; *Hammer* - egy kicsit lassú, de nagyon jó a páncélja; *Fusion Coupe* - eszméletlenül gyors, de elég rossz a védelme (gyenge páncél).

Minden pályán valamilyen cuccot kell megszerezni, és ha ez sikerült, akkor a kijáratot kinyitva távozzunk ■ helyszínről.

A képernyő felépítése kocsinként

változik, azonban ■ életerőnk ■ kép alján mindig jelen van. Ezenkívül a "V Locator"-nak becézett műtűr is igen hasznos lehet, mivel mindig mutatja, hogy merre és milyen messze van a következőnek (beszerzendő) tárgy. Persze ■ nem pontos, de azért megadja a fő irányt.

A fegyverek arzenáljában sem fogunk hiányt szenvedni. Mindig ügyeljünk arra, hogy ■ robbanó tárgyaknál ne közvetlen közelről röpítsünk néhányat kedvenc anyósunkba...



Szépen elbóklászunk a Ladánkkal

sejti, hogy nem ez a legerősebb fegyver. A "*Machine Gun*" következik a sorban, mely már egy fokkal hatékonyabb. Gondolom sokak kedvence lesz a "*Plasma Gun*", mely becsapódva egy robbanás keretében minden körülötte tartózkodót megsebez. Nagyságrenddel nagyobb a "*Projectile Launcher (Hunks of Lead - HOL)*", mely nevéhez híven egy hajító lövedék vág az ellenfélbe. A "*Rocket*"-től csak a legjobbakat tudom mondani - pusztít, pusztít és pusztít. A "*Grenade*" is igen hatékony (gondolom mindenki kitalálta, hogy ez ■ gránát), azonban ■ "*Mortars of Death*" pusztítását nem érheti utol, amit nyugodtan becézhetnénk a normál "*Grenade*" nagyapjának... A leghatékonyabb fegyver azonban a "*Pit Bull*", ami egy hőkövető rakéta, persze ezt majd mi is fogjuk, nem egyszer tapasztalni...

Persze nem csak fegyvereket találhatunk ■ pályán elszórva (természetesen néhány helyen annyira "elszórta" a fegyvereket, hogy csak bravúros mutatványokkal lehet becserkészni azokat), hanem mindenféle "power-up"-ok, magyarul "tápszer"-ek;-) is.

Természetesen van pajzs "tápoló", melyből ■ szuperebb száz százalékos hatást ér el, míg a gyengébb csak huszonötöt. Ha az összes energiánk elfogy, akkor bizony a tartalékot kell használnunk, melyeket a képernyő alsó részén piros négyzetek jelölnek. Természetesen ezekre is lehet gyógyírt kapni. A "*Jet Pack*"-ot álta-



Ranga is megirigyelné ezt a manővert

khm, illetve ellenfe-lünkbe. A legalapvetőbb fegy-ver a lézer, a m i b ő l végtelen mennyi-ség áll ren-delkezé-s ű n k r e, azonban gondolom mindenki

lában ugratók előtt találhatjuk, mivel ez néhány másodpercig igen-igen megnöveli a sebességünket (ilyenkor megy a kocsi, mint atom...). A legutolsó tápszer a lézer-táp, amitől a lézer nagyobb sebeket ejt majd az ellenfélén.

A pályákat igen jól eltalálták, nem lehet megenni őket; mindig lehet találni újabb és újabb rejtett helyeket, ahol a fegyverek és tápszer-ek mizériájából válogathatunk. A "*V Locator*"-t sose hanyagoljuk, és mindig figyeljünk, mikor jön ■ következő ellenfél és ■ *automap*-nek köszönhetően sosem kell majd ■ térképpel bajlód-nunk.

Végezetül néhány hasznos billentyű: "c", "z" - jobbra, balra csúszás; "m" - térkép; "v" - V Locator ki/be; "t" - célkeresés ki/be.

Enter-rel tudunk a külső nézetbe váltani, ahol ■ *delete*, *pg down*, *home*, ill. az *end*-del tudunk az autó körül forogni, és az *insert*-tel, valamint a ■ *up*-pal tudunk közelíteni illetve távolítani.

Mint mondtam ■ játék nem mindennapi, és nem is egy rossz darab, de azért lehetett volna valami eredetibbet is kitalálni... Főleg az bánt, hogy a *Virgin*, aki pl. *11th Hour* kaliberű játékokat ad ki, ezúttal ilyen alacsony-ra tette a mércét.

Hacker



Minimum hardver: 486DX2-50, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Virgin

Teszt példány: Automex Kft.

Grafika: ★★★★★★☆☆

Hang: ★★★★★★☆☆

Design: ★★★★★★☆☆

IQ: ★★★★★★☆☆

**A PCU 96/2 számában megjelent
nyereményjátékok megfejtései:**

1. Sid Meier. 2. TILT, 3. LARRY, 4. Bill Gates,
5. BitMEX BBS, 6. 15%, 7. Cetek rendje, 8. 1943,
9. Emerson Lake & Palmer, 10. Sharon Stone
MINOR játék: 1. UMAX, 2. Az ellopott kódex titka,
3. Multimédia World díjat nyert
Microsoft játék: 1. B), 2. B), 3. B)
Könyvbarát játék: A magyarok krónikája

Könyvbarát nyereményjáték

Bizonyára nem ismeretlen előttetek a Révai Nagy Lexikona sorozat. A sorozat most megjelenik 5 db. CD-ROM lemezen a Cyberstone Entertainment Kft. gondozásában.

Kérdésünk: Az eredeti változat hány kötetből áll? A főkötetek és kiegészítő kötetek számát együtt kérjük (megsúgjuk több, mint 20 kötet).

A megfejtéseket kérjük külön levelezőlapon (NEM a befűzött levélapon) a PC ULTRA szerkesztőségének címére eljuttatni. A levélre a megfejtések elírni: 'Könyvbarát nyereményjáték'.
Beérkezési határidő: 1996. április 30.

A helyes megfejtők között a Könyvbarát szerkesztősége a következő könyvet sorsolja ki és küldi el a nyerteseknek:

Dr.Holló-Taródi: Video ABC (Műszaki Könyvkiadó)
Halász: Elátkozott riportok (Agóra-Print)
Whartoa: Búcsú a szerelemről (Tericum)
Egely: Parajelenségek (KuK)
Bell: San Pedro



10
1996. március

1. WARCRAFT 2. (Blizzard)
2. PANZER GENERAL (SSI)
3. DARK SEED 2. (Infogrames)
4. DRUID (Mindscape)
5. PRO PINBALL: WEB (Empire)
6. EUROFIGHTER 2000 (Ocean)
7. 11TH HOUR (Virgin)
8. EARTHWORM JIM (Activision)
9. SHANNARA (Legend)
10. GABRIEL KNIGHT 2. (Sierra)

**A PCU 96/1 számában megjelent
nyereményjátékokra helyes megfejtést beküldők között megtartott sorsolások eredménye:**

1. Demo CD-t nyertek: Hegedűs Ferenc, Keszthely, Bodnár Péter, Miskolc, Márkus Zoltán, Szeged
2. Eredeti Battle Isle dupla CD-t nyert: Kubinszky Vilmos, Budapest IX.
3. Win'95 kézikönyvet nyertek: Korn András, Bp.II., Telek Péter, Mezőkövesd, Herczeg Ferenc, Újszász
4. CD-ROM-tár CD-t nyertek: Jáger Gábor, Ajka, Hirth Tibor, Bácsalmás, Fircs Zoltán, Szigetszentmiklós
5. Szakkönyvet nyertek: Dojcsák Attila, Mándok, Németh Gábor, Hegyfalva, Polumbéli László, Gyöngyös
7. PC-k hangja könyvet nyertek: Bálint Kálmán, Zalaszentgrót, Szigeti Gergely, Tab, Fürst Gyula, Győr
8. Nem volt helyes megfejtés
9. Audio CD-t nyertek: Salánki László, Debrecen, Bálint Kálmán, Zalaszentgrót, Vigh Sándor, Kalocsa
10. Műsoros videokazettát nyert: Sereg Tamás, Gyöngyös

PILOT COMP játék - CD meghajtót nyert:

Szavó Tímea, Debrecen

Microsoft játék - HOME szoftvert nyert:

Kőhidi Csaba, Komárom

Baseball sapkát nyertek:

Hriczó István, Hatvan, Aradi Attila, Bp. XIV.,

Csillény András, Dunaújváros

Könyvbarát játék - könyvet nyertek:

Varga Zsuzsanna, Székesfehérvár, Kiss Zoltán, Jászdózsza,

Sereg Tamás, Gyöngyös, Bálint Kálmán, Zalaszentgrót,

Hegedűs László, Óhíd, Szikszai József, Jászberény

Microsoft® nyereményjáték

Az alábbi kérdések mind a nemrégiben megjelent *Microsoft Scholastic's The Magic School Bus Explores the Oceans* enciklopédiából lettek válogatva. A kiadvány a tenger világát mutatja be a legfiatalabbaknak. Ha helyes megoldásokat küldesz be, Microsoft Home programot, és egyéb finomságokat nyerhetsz.

1. Miért változtatják bizonyos polipok, tintahalak a színüket?
a) Így kommunikálnak egymással
b) Így tudnak elrejtőzködni a veszély elől
c) Ezzel csalogatják magukhoz zsákmányukat
2. Mekkora súlyt képes megtartani egy tengeri csiga tapadókorongjával?
a) 5 kg.
b) 10 kg.
c) 30 kg.
3. Ha a tengerfenék legmélyebb pontja, a Mariana árok fölött vízbe ejtenénk egy acélgolyót, mennyi idő alatt süllyedne a fenékre?
a) 1 óra
b) 1 nap
c) 1 hét

A megfejtéseket kérjük külön levelezőlapon (NEM a befűzött levélapon!) a PC ULTRA címére eljuttatni. A levélre ne felejtsetek el írni: 'Microsoft-játék'.

Beküldési határidő: 1996. április 30.

A helyes megfejtések beküldői között Microsoft Home CD-t és egyéb finomságokat sorsol ki a Microsoft. A nyereményeket a Microsoft-tól fogjátok megkapni.

Játék

3

Melyik évben jelent meg a PC-s játékok könyvsorozat első kötete?

A helyes megfejtést beküldők között három db. 1 éves PC Ultra előfizetést sorsolunk ki.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!

Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet) ■ belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel):

50 % felár;

ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően ■ hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

PC szoftver/hardver

486 DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. 1 év garancia! Tel.: 06(30) 502-804 (Mátrai László)

CD írás Csepelen! Azonnal! Tel.: 277-64-81.

CD írás Erzsébeten azonnal! Tel.: 285-38-25.

Eredeti PC CD-ROM-ok eladók: Warcraft 2, NBA Live'96, Top Gun, Command ■ Conquer + Mission Disk, Touché, Maniac Carts stb. Molnár Péter, Tel.: 277-64-81.

Eredeti PC CD-k eladók: Warhammer, Conqueror Ad1086, Grand Prix Manager, This Means War, Raven Project. Molnár Péter, Tel.: 277-64-81.

Heti 1.6 GB Shareware, kép, zene stb. program!! Megrendelhető: 284-37-35 (kluboknak is!)

Eladó 486-os alaplap (256k cache, ISA), INTEL 486DX-33 procival és 4 MB RAM-mal, WD Paradise Accelerator 24 (ISA, 1MB, 90C31-es chipset), LCD-s baby ház. Érdeklődni: Benkő Ákos, 1039 Budapest, Pablo N.u.8. Tel.: 180-14-84.

Eredeti PC CD-k eladók: Need for Speed, Rebel II., Warcraft 2, Pro Pinball, Frankenstein, 3D Movie Maker, Duke Nukem 3D stb. Cím: Sándor Attila, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812, vagy 2-151-507.

Winchester eladó: egy 20 MB-os és egy 30 MB-os MFM, Floppy és winchester vezérlő kártyával, és egy tömörítőprogrammal, amivel ■ MB-ra bővíthető. Cím: Bakó István, 2040 Budaörs, Baross u.112. Tel.: (06-23) 422-494.

Elad: 486 DLC-40 alaplap koprocival (ISA): 10.000 Ft. 4 MB RAM (9 bit): 15.000 Ft. A kettő együtt: 23.000 Ft. Mannesmann Tally MT 81 9 tús nyomtató: 15.000 Ft. Mindezt egyben megvásárolva: 42.000 Ft. Cím: Asztalos István, Pilisvörösvár, Budai út 1. 2085, Tel.: (06-26) 330-595.

Eladom, vagy elcserélem eredeti PC CD ROM lemezeit. Pl. Inferno, Rebel 2, Cyberwar, stb. Kiss Béla, 284-83-81. Délután

Legújabb eredeti CD lemezek ■ legkedvezőbb áron, most 5% kedvezménnyel. CD írás csak 900 Ft. Kérje részletes árlistánkat. Cím: Tamás László, Budapest, XVIII. Margó T.u.220. Tel./FAX: 292-5587.

Vadiúj eredeti PC CD-s programok eladók. Válaszborítékért lista. Cím: Ily. Hugyecz Mihály, HSI INC CD Center, 2688 Vanyarc, Tabán u.20., Tel.: (06-60) 343-805.

MODEMPARTNER KERESÉK! Telefon: 1653-631

Vírusmentes, szabadon másolható PC programcsere. Küldj listát és felbélyegzett borítékot a listámért! Harsányi Zoltán, 4030 Debrecen, Vukovics Sebő u. 12.

Eredeti PC CD-k eladók: STONEKEEP, REBEL ASSAULT II., ALIEN ODYSSEY, EUROFIGHTER 2000, THE DIG, TILT, WARCRAFT 2. Cím: Sándor Attila, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812

Eladó 386SX33-as 32kB cache alaplap (4.000,- Ft), WD 80MB-os winchester (8.000,- Ft), Commodore 1230-as 9 tús mátrixnyomtató (Epson FX 80, IBM Proprietary kompatibilis; 10.000,- Ft). Cím: Branyiczky Zsolt, 2600 Vác, Althann u. 10. Tel.: 06-27-311-509

Eredeti PC CD-ROM programok eladók! Novastorm, Rebel Assault: 4.000,- Ft, Lost Eden, Full Throttle, Myst: 3.500,- Ft, Overlord trio(3 CD sw): 3.000,- Ft, Asterix, Return to Zork, Aegis: 2.500 Ft, Simtel(2 CD sw): 2.000,- Ft, Wing Commander 3(4 CD): 6.000,- Ft, Keszóft1, National Parks, Tewi Win CD: 1.500,- Ft, Mantis: 1.000,- Ft. Valamint 7 db CD-R disk (.arj.zip) 3.500,- Ft/db áron eladó. Siess, mert csak 1-1 példány van belőle! Hívj, megegyezünk... Cím: Kummer Miklós, 9700 Szombathely, Szt. Imre Herceg út 95. Tel.: (94) 323-274 - egész nap.

Egyéb

Akció!!! A Cov'92-es, '93-as, '94-es, '95-ös évfolyamai kitűnő állapotban, rendkívül olcsón eladók! Siess(en), nehogy elszalasszal! A cím: Magyar Csaba, Disójenő, Dózsa György út 93. Tel.: (06-35) 364-243 (hétfőn)

A500, 1200-AT KERESÉK KIEGÉSZÍTŐKKEL, VAGY ANÉLKÜL. PC-S JOY (ORIGINAL) ELADÓ. ZOLI (TEL: 256-17-40)

Audio CD lemezek nagy választékból eladók. Nótin László, Vámspércs, József A. u.53. 4287. Tel.: (06-52) 210-438.

HÍJAD A ZELSŐ ÉLŐ, EGYETLEN, COMPUTER BÓTOT, HOTYHA!

- KÖKEMÉNY HARDWARE-RE VÁTYSZ

STRAPPPABÍRÓ, SPÉCI BOTKORMÁNYOK (2-6.000 FT)

9500-AS FAKSZKÁRTYA (KAPILABALMENTI 4.000 FT)

KÉCCERES PANASONIC CD MEGHALYTÓ (HOT: HÍJÁLI)

14.400 VFC/V3.4 KÁRTYAMODEM (23.000 FT)

ME DEM EGÉROID RÁGCSÁLÓ (3.800 FT)

- PIHE-PUHA SOFTWARE-T AKAROL NAGYON

MICROSOFT MINDENFÉLE (ÁRAINK STABILAK)

LYÁTÉKPROGRAMOK (HOT. DE LEGÁLIS STUFFOK)

HAYAI FELYLESZTÉSŰ CÉDÉK

SATÖBBI (RAKTÁRON VAN)

KICSI, KÖZEPES ÉS XL-ES ALAPLAPOK, VGA KÁRTYÁK, PROCESSZOROK, TELEFONOK, FAXOK, NYOMTATÓK STB.

351-2338

HOTY NE KEJEN HIRDETÉS ROHANGÁSZNOD A KELETITŐI (MAGYARUL BESZÉLÜNK: 10-18 ÓRÁIG)

PILOT COMP

1074 BUDAPEST, ALSÓERDŐSOR U.3.

A FENTI ZÁRAKON NINCS NÁFAI

Ready

COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász u. 36.

H-P: 9.30-18.00

Szo.: 9.00-13.00

Tel.*131-05-18/ 3 vonal,

111-66-96,

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK ALKATRÉSZEK, TARTOZÉKOK

Már 5 éve a legjobb áron!

486 GIGABYTE alaplap 256k E-IDE

4M

COMPUTERBONTÓ

Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele. Elfelelt és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása. Használt, működő számítógépek!!!

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u.32. Tel.: 267-9560

Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 9-13h

CD ÍRÁS: 2.300 Ft

Super Kodak lemezre, másnapra

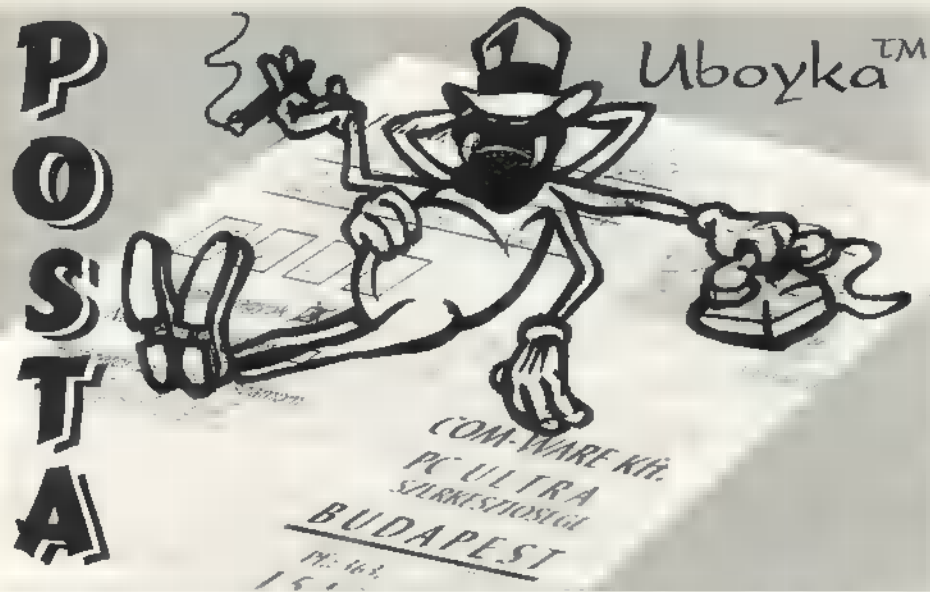
CYBER VISION Nyitva: H-P 13.00-18.00

1114 Bp.Észék u.2. Tel./FAX: 161-3361

HARDWARE SERVICE! Bóró Zoltán, 1123 Bp. Győri út 1. I/12. Nyitva: 11-19 óra.

PC, Amiga, C64, videomagnó és kamera JAVÍTÁS, csere, és különféle tartozékok.

Telefon: 06-20-348-246, Fax: 175-10-24



Üdv néktek! Rám nem jellemző módon a lényeggel kezdem: A CoV => PCU átalakulással kapcsolatban rengeteg régi CoV hívó ragadott tollat vagy billentyűzetet, és ki-ki a maga módján és stílusában fejezte ki ezzel kapcsolatos érzelmét. (Idézet egy udvarias hangú e-mail-ből: "Te bűdös Rutz I"; egy másik remekm-ből: "***sszátok meg a PC-Ultrátokat!") Nem akarok ezen tépelődni, de ezekre még a jó öreg CoVboy is előrántotta volna a... zsebéből a lapos üveget. Szerencsére nem csak efféle észrevételeket kaptunk, hiszen sokaknak tetszett az új forma, bár ezen emberek leveleiben is fellelhetők a Levelezésre vonatkozó óhajok és a régi CoV-hangulat iránti vágyakozás. Nekik örömmel jelenthetem be, hogy levelezés LESZ!, sőt, a hajdani beszúrkálások is visszatérnek. (A gonoszság szikrája mindenkiben megtalálható, egy Uboykában pedig...-Uboyka) Azok kedvéért pedig, akik kérdőre vontak minket a váltással kapcsolatban, most egyszer s mindenkorra tisztázzuk ezt a témát: A változtatás szükségszerűség volt, enélkül a lap már nem létezne, és..... de mit magyarázkodok én itt: eszi, nem eszi, nem kap mást! :)

Hszzzzzzz, még Jézus kolléga is belefáradt a hegyibeszédbe, úgyhogy gondolhatjátok, milyen kifacsarva érzi most magát egy Uboyka... A szó ezennel a tiétek, vagyis a levélíróké:

Egy érző (s talán vérző...) szívű olvasó:

Mélyen tisztelt Com-Ware Kft! Régebb óta (1990) követem figyelemmel lapjukat, melynek számomra legkedvencebb rovata a CoVboy Posta volt!, melyet az új magazinban már nem leltem meg. Csak reménykedtem benne (Valószínűleg hiába), hogy esetleg az újságárus szedte ki. (Ha a második számban sem leltem meg, akkor tényleg ő volt, ha pedig meglett, akkor tapasztalhatad, hogy bár nem a borostás, sörpárti CoVboy, hanem a borostás, sörpárti Uboyka válaszolt, de mindenesere én is

reménykedem benne, hogy ez valamennyi vigaszt nyújt a számodra. -Uboyka) Nagyon remélem, hogy levelemből nem szemrehányás tűnik ki, (Á, akkor nem lenne itt, másrészt nekem még sohasem hánytak a szememre -Uboyka :) nem ez volt a célom, s nincs is módomban bírálni Önöket. CoVboy-t ugyan személyesen nem ismertem, de humora könnyed és szórakoztató VOLT, gyakran nevettem (néha görcsbe fulladva) a kétértelmű, néha kicsit obszcén beszúrásain, válaszain. (Neee, hagyj abba! CoVboy már ott hüppög a sarokban, a papírzsebkendő pedig fogytán...-Uboyka) Tisztában vagyok vele, hogy az újság neve, némiképp külleme és tartalma is megváltozott, de NEM hiszem, hogy az új imázsba (biztos kialakul) nem férne el a CoVboy posta. Lehet, hogy kéréssem kissé gyermeketeg, de rengeteg örömet szerezne nekem és valószínűleg még sok száz, ezer (tízezer?) olvasójuknak, ha CoVboy-t ismét a levélhegyek tetejére ültetnék. Tisztelettel:Pivarnyi Gábor, Budapest

Még mélyebben tisztelt Gábor! Kérésedet egyáltalán nem találok gyermeketegnek, és amint a előzőekből már kiderült, részben megpróbáljuk teljesíteni is. (Pl. a örömszerzésben bármikor benne vagyok...-Uboyka :-)

A következőkben jó alaposan megkapjuk a magunkét (és egy csokor, néha egészen használható ötletet) egy foglalkozására nézve valószínűleg szörszálhasogató olvasónktól:

Tisztelt Rutz Lajos! Elnézését kérem, hogy levelemmel zavarom. Levelemmel szeretnék segíteni abban, hogy a PCU minél jobb, sikeresebb lap legyen. (Már írom is a piros pontot! -Uboyka) Régi olvasójuk vagyok, a CoV indulása óta kedvenc újságom volt. (Nana, itt a múlt idő nem ildomos! -Uboyka) Ezért sajnálom, hogy az újság átalakult, bár erre kétségtelenül szükség volt a fennmaradás érdekében. A PCU-nak egy jobb szerkezetű, de a CoV ha-

gyományait is őrző lappá kell válnia. (Ha te mondd... -Uboyka) Ehhez szeretnék hozzájárulni véleményemmel, ötleteimmel. (Én a kézzelfoghatóbb hozzájárulásokat jobban kedvelem...-Uboyka)

1. A címlap

- A gerincen futó, a fönti piros (informatikai magazin...) sáv és kép jó. (Hmm, ha a kép fut, akkor a sáv már nem túl jó, ráadásul pont a gerincen?! -Uboyka)

- A logo nem elég jellegzetes. Jobb lenne, ha teljes lapszélességű lenne.

- Az ár kiírása jó így, amíg ilyen olcsó az újság, de áremelés után kerüljön be a gerincen futó sávba. (Nyugi, ebben az esetben a belső oldalon lesz, tükrözéssel és római számokkal. -Uboyka)

- A feliratok legyenek nagyobbak és szebb betűkkel készüljenek. (Nos igen, szerintem a dombornyomás lenne az igazi, esetleg hologrammokkal kombinálva... -Uboyka)

2. A Tartalom

- A news kapjon nagyobb hangsúlyt, azaz két oldalt. (Ha küldesz elég új stuffot... -Uboyka) (Óhajoddal teljes mértékben egyetértetek -WT Pooh)

- Vissza kellene térni a kétféle ismertetőhöz. Legyenek maximum féloldalas ismertető az olyan játékokról, amelyekről nem kell sokat beszélni (pl.: flipper, doom, szimulátor, stb.) (Miili?! Látszik, hogy nem vagy vallásos... Pedig tudhatnád: a DOOM a élet értelme! -Uboyka). Képekből sem kell annyi, mint most. A tesztátlázat OK. A bonyolultabb játékokról pedig lehetne leírásokat közölni. (A Stonekeep nem elég bonyolult?? -WT Pooh)

- A Microsoft öt oldaláról nincs mit mondani (A pénz beszél...) (# De legtöbbször azt mondja: Viszlát! -Uboyka)

- A hardware cikkek jók, szükség van rájuk. A teszteket is folytatni kellene (Ok, számodra lesz külön IQ-teszt... -Uboyka) (joystick, CD-ROM drive, hangszóró, stb.)

- A felhasználói cikkek is szükségesek, csak azt nem értem, hogy miért indult a DTP-s sorozat. Ennyi erővel lehetne az újságban cikk a gépészeti CAD programokról is. (Kitűnő ötlet! A következő számban indítjuk a 6 oldalas CAD-rovatot is -Uboyka)

- A CD-ROM enciklopédiák nem érdemelnek egy-két oldalnál többet összesen. Így sokkal többet lehet mutatni, s nem foglal jelentős helyet a játékok elől.

- A cikkek címei jól néznek ki, de van itt is kivétel (pl.: Allied General, News). Ezenkívül néha túl nagyok.

- A külvilág OK. (Mit hallok?! A Külvilág OK?! Inkább KO! Pedig már abba a hitbe ringattam magamat, hogy újjítóval állok szemben! -Uboyka)

3. A szerkesztés

- Még mindig gondok vannak az ékezetekkel (Nézd, a már igazán

egyéni probléma! Én pl. a integrállal állok hadilábon. -Uboyka), ezt ma már meg kellene rendesen oldani! (A karakterkészletek körüli probléma eredménye: rossz a tartalomjegyzékben és a "Nyereményjátékban" az y-nak az az árnyéka)

- A nyomdatechnikához nem értek, így nem tudom mi az oka, de sok az elcsúszás (Én sem értek hozzá, de lehet, hogy azért, mert piszkosul jeges az út... -Uboyka) (Pl.: a 2.szám 6.oldala: az oldal szélén lévő kék sáv előtt egy felesleges fehér csík; a 14. oldal: a hirdetések félrenyomva). Ezekre esztétikai okokból ügyelni kell!

- A papír és a festék kritikán aluli. Nekem a kezemhez ragadt a borító fele, mire végigolvastam a újságot. Így most a borítóról szép ujjlenyomatok vigyorognak rám. (Érdekes ujjaid lehetnek... -Uboyka)

Persze tudom, hogy ilyen áron csak ilyen borítóra telik, de lehet, hogy ez nem a legjobb stratégia.

- A cikkek formája sem kielégítő. Jobb lenne, ha az írók csak megírnák a szöveget, den nem formáznák. A szerkesztő formázza meg a cikkeket, így egységes és normális külsejű szövegek kerülnek az újságba. (Csak össze kell hasonlítani a cikkeket például a BOOT-tal). (Te is a gumicsizmát kedveled? -Uboyka)

- Az írók pedig próbáljanak a témáról írni. Én nem vagyok ellene a humoros, poénos írásoknak. Erre példa a régi 1.75 által készített CoV. A humor szükséges a cikkbe, de legyen kapcsolatos azzal és ne vegyen el túl sok helyet a leírás elől. Ezenkívül próbáljanak meg szabályosan szerkesztett teljes szövegeket létrehozni a szerzők. Gondolom mindegyikük járt nyelvtanórákra valamikor. Nekem sem kedvencem, de ha valaki cikkírára adja a fejét, annak tudnia kell a helyesírási és stilisztikai szabályokat

Nos ennyi lett volna véleményem a lapról. Remélem, hogy nem okoz sértődést (Ugyan már, a levélbombát sem ezért postázom... -Uboyka), én építő jellegűnek szántam. Nem kérem, hogy minden ötletem megvalósítást nyerjen, de legalább megfontolás tárgyává kell őket tenni.....

Ötleteim:

1. Figyelembe kell venni a szomszédos országok magyar fiatalságát! Az ottani piacok is jelenthetnek több ezer előfizetőt. Hirdetni kell az újságot helyi szaklapokban. Közvetlenül postai úton eljuttatni hozzájuk, úgy, ahogyan itthon. (Tudod, erre már mi is gondoltunk, de mivel itthon amúgy is akadnak a terjesztés, a stáb a közvetlen terjesztés mellett vokolt, úgyhogy várjuk jelentkezésedet az induló kerékpáros kézbesítőkhez. -Uboyka)

2. Sok cég ad el kifejezetten játékra gépeket. Lehetne a játékgépekhez PCU előfizetést csatolni az OEM szoftverek mintájára. Ezt a

cégek belekalkulálnák az árakba, hiszen egy negyedéves előfizetés ára nem számottevő egy 150 ezer Ft-os gép esetében. Ők cserébe kedvezményesen hirdethetnék a lapban.

3. Szakkönyvek kiadásából is lehetne jelentős bevételeket szerezni. **(Hallottad már a PC-k hangját? -Uboyka)** A külföldi SW-ek kézikönyvének a magyarítása is jó ötlet.

4. Ki kell használni a játékgyártókkal kialakult kapcsolatokat. Gondolom léteznek ilyenek (a cégek küldik a demokat, ismertetőket, stb.). Én még nem hallottam, hogy valamelyik nagy cégnek lenne itthon képviselője. Lehetne ilyesmit vállalni. A külföldi cég adja a tőkét, a Com-Ware a szellemi erőt. **(A Jedik már kimentek a divatból... -Uboyka)**

5. Hirdetőket kell szerezni! Olyan nagyvállalatokat, amelyeknek egy oldal kifizetése nem tétel. Ilyenek lehetnek számítástechnikai cégek, (Pl.: IBM, Microsoft, Compaq, stb.), de lehetnek olyan cégek is, amelyek termékeit elsősorban fiatalok vásárolják. (Pl.: üdítők, ruhák, lemezek, mozik, fiataloknak szóló szolgáltatások). Nos egyelőre azt hiszem ennyi az, ami eszembe jut. Remélem vannak hasznos dolgok levelemben. Egyébként valószínűleg őszig már Budapestén fogok tevékenykedni. Ennek felétele, hogy felvegyenek az egyetemre. Most negyedikes vagyok, és egy közgazdasági suliban tanulok programozónak. Ha felvesznek, szeretnék az újsággal közelebbi kapcsolatba kerülni, vagyis dolgozni a lapnak. Érdekelne a szerkesztés és a cikkírás is. Perze ez még a jövő, de kérem válaszoljon a levelemben, és írja meg véleményét ötleteimről és a újságnak való dolgozás lehetőségéről és feltételeiről. Báthori Róbert, Szeged

Kedves Róbert!
Építő szándékú kritikádat és ötleteidet köszönjük. **(Még a felhasználásuk is előfordulhat... -Uboyka)** A ránk fordított idő mennyiségéből azt látom, igen-csak szíveden viseled az újság sorsát. **(Honorálhatjuk pl. 10 db ingyen előfizetési csekkel... -Uboyka)**

Egy vidám hangú képeslap:
Szász Uboyka!
Lenne két apró kérésem. **(Te aztán nem vagy a mellébeszélés híve... -Uboyka)** Először is a Warcraft II cheat kódokat, másodszor pedig a Lucasarts cég DIG című játékának a leírását szeretném.
U.i.: Nem baj, ha Ubynak becézlek?
Jocó (Molnár József, Csenger)

Szerintem már mindkét kívánságod teljesült, mégpedig az újság hasábjai által. Ubynak pedig becézhetsz, de csak ha magunk között vagyunk :)

Újabb véleményező:

Nagy HELLO a PC-ULTRA team-nek!

E szép magyaros kezdés után engedjétek meg, hogy újdonsült újságokról véleményt mondjak, **(Mi mást tehetnénk ??? -Uboyka)** remélem nem fog fájni senkinek sem. (Elnézést a tegező hangnemért, de így sokkal barátságosabb a levél. Ha valaki nem ért egyet velem, nyugodtan küldjön el a fenébe és akkor nem terrorizálom a T. szerkesztőséget fárasztó soraimmal) **(Halljátok emberek? Ki nem ért vele egyet? Az nyugodtan küldje el a fenébe! -Uboyka :)** Mivel a Computer (Komputer?) Karácsony jóvoltából **(Mér', szerinted jó volt? -Uboyka)** már értesültem az újságról, a megjelenés napján azonnal rávettem magam. Első meglepetés a NEWS rovat volt. A meglepetés oka az volt, hogy nevének megfelelően volt benne újdonság, ami mostanában nem divat az ilyen stílusú papírhalmazoktól. Itt most konkrétan arra gondolok, hogy nem akkor kell megemlíteni egy stuffot, amikor már rég lehet kapni, és "máshol" pedig rég leközölték a leírást. NAGYON POZITÍV! Nézzük a design-t. (A magyartanárom forog a sírjában...) **(Legalább a jut-tattad oda? -Uboyka)** Hááát... Izé. Hasonlatos a népszerűsítő-bőrűkisebbségi emberek viseletéhez, eléggé tarka-barka meg mindenféle. Mivel több újságot is olvasok **(Minek? Vagy netalántán több PCU-t egyszerre? -Uboyka)**, tudom, hogy ez egy múló dolog, és minden új vagy átalakított újság át-ésik ezen a gyermekbetegségen. Vélemény az ULTRA-kölyökről:

Tisztelem Müller maestro-t, de szegény kölyök néhol úgy néz ki, mint Pityuka, aki most járja ötödször a hatodikát. Más helyen (pl. 4. old.) pedig úgy fest szegény, mintha egy shotgun lenne a bordái között, hogy rávegye a software pozitív értékelésére. A játékleírásokról csak annyit mondhatok: Nékem tényleg Jééé...! Van benne felhasználói rovat is, nemcsak GAMES meg MÁJKRISZTOFOLDALAK. (Remélem, nem következik be az, ami az ilyen rovatokat tönkretesz. Arra gondolok, hogy elkezdik az újságok az INTERNET, ASSEMBLY, ZENE, stb. rovatokat, majd amikor túljutnak a kezdő szinten, az újság átalakítása, a cikkíró távozása, vagy más okok miatt megszűnik vagy újakezdődik alapszintre...) Nagyon örültem a DTP oldalnak, az első PC-s programot 10 éves koromban használtam, és az a NEWSROOM volt. (Kéretik nem hangosan röhögni.) Nem tudtam még akkor, hogy az C64-en is megvan. A téma azóta is érdekel, még ha nem is lát-szik a helyesírásomon, meg a levél külalakján...

Sajnos irodánk legmodernebb felszerelése egy CPC664 HI-TECH computer, és a Pagemaker csak 6128-on indul csak el. Jó ez a játérovat (játékrovat??? úgy látszik

kevés volt a két coffee...) Izé...Nyereményjáték. A Microsoft játék utolsó kérdésére szerintem egyik válasz sem jó, és bár keveset tudok a szivacsokról **(Megnyugtatlak, nálam biztos többet... -Uboyka)**, azért meg is indokolhatom...

Na jó. Zárom soraim, mert még én is kifáradhatok ennyi mellébeszéléstől. Csak még annyit, hogy csak kritikáim ellenére **(????? -Uboyka)** COOL ez a NEWS!!!
Üdvözléssel: Firics Zoltán

Közeledik a lap alja, de zárásként még közlök némi örömhírt **(Már akinek...)** Örvendezhettek, ettől a számtól +8 oldal felhasználói infót találtok. (Természetesen ugyanazon árért.) Mivel újabban nem csak levél útján, hanem E-mail-en, sőt fax-on is kapunk szép számmal leveleket, WT Pooh kolléga besegít nekem, át is adom neki a szót:

WT Pooh: Rengeteg levelet kapunk DOS4GW ügyben. Nos igencsak sajnáljuk, de nem tudunk segíteni ennél többet. Egy apróság: a SET DOS parancs, így DOS promptra kell begépelni, vagy mint más hasonló parancs, batch file-ban is szerepelhet.

Kaptunk egy Fax-ot Hunics Attilától, Bp-ről, melyre ill és részletesen fogok válaszolni. AS levelet nem közlöm szó szerint, csak a lényegét:

Sziasztok!

...
A Win'95 tippeket nagyon jónak találok, de a hibáiról egy szót sem írnak!

A Win95 installáláskor valóban kicsinálja a Multiboot-ot. Értve ezalatt, mint szerintem írtam is, az OS/2 vagy WinNT-es Multiboot-t. A DOS magában nem multiboot, és ha fent hagyod a régi DOS-t akkor automatické beáll arra, hogy BootMulti=1. De az az az jelenti azt, hogy magától képes lenne pl. OS/2-t bootolni.

Hogy lehet az Actua Soccert joystickra beállítani?

Fogalmam sincs. Ne haragudj, de "egyedi kérések..." ismered, nem?

Melyik a jobb videokártya? Spea Video 7 Mirage P64 2 MB DRAM VLB, vagy a Diamond Stealth 64 2MB DRAM VLB?

A kérdésre nem tudok válaszolni. Lehet írok majd pár sort a PCU-ba.

Jelenpillanatban tök mindegy. Ugyanis az azonos chipsetű videokártyák között elsősorban a support dönt. Milyen driverek vannak, mennyire tudnak segíteni a gond van stb, de a Magyarországon egyenlő a nullával. En pl. a Hercules cég mellett teszem le a garast, mert ők legendásan jók support témában és e-mail-ban tudom tartani a kap-

csolatot. Ez másra nem vonatkozik feltétlenül, mert e-mail hiányában ez nem menne.

Cyrix M1 5x86-ről és az AMD DX-5-133-ről bármilyen infor szívesen fogadnék.

A Cyrix M1sc avagy Cyrix 5x86 a Cyrix saját M1 architektúrájú chip-re épül. Az AMD 5x86 az egy valódi 486 DX4, mert órajel négyszerező van benne. Az M1sc úgy általában gyorsabb, mint az Am5x86, de sajnos Cyrix. Én nem szeretem a Cyrix chip-eket, de ez az az az vonatkozik mindenkire. Az M1sc 100 v. 120Mhz frekin kapni. Azt hiszem 33Mhz ill. 40Mhz a külső órajel. Az Am5x86 4*33Mhz az az az 133Mhz-en kapható. Ja, most láttam, hogy Boldi írt erről a PC Ultra 2-ben.

Hogy lehet az AMD DX 2-80-at felnyomni 100MHz-re, ugyanis 2x50-en nem megy, 2x33 meg 66 lesz. **IC-je válogatja, hogy milyen szélsőséges körülmények között hajlandó működni. A gyártó általában egy túlszélsőséges tartományra vállal garanciát. Lehetsz szerencsés, vagy szerencsétlen — azaz juthat olyan IC, ami kibír a normál frekinél 10-20%-al többet. Az egyik ismerősöm egy IBM (azaz Cyrix tervezű, IBM gyártású IC-t) DX2/66-t DX2/100-on hajt. Egy másik a SX33-át SX50-en. Én az AMD 5x86-ot 160-on stb, de meg 150-en is stb.**

Ha gondoljátok, szívesen segítenék nektek azzal, hogy játékleírásokat készítek, az újabbról, amikor megjelennek.

Cikkírónk már van elég, de köszi a felajánlást.

Ez egy olvasói levél Innen a szomszéd asztalról, a neve elkalódott:

Miközben Hancu kolléga indulóján betegre röhögtem magam a WCII cikk elején, egy-két fontos apróságot hiányoltam. Alapvető a szidások maradtak. Meg az, hogy a Guard Tower, a Destroyer, és az íjások hatásosak a repülő szemetek ellen. A vízalatti cuccos ellen érdemes valami repülő vacakkal kísérni a hajóinkat, mert különben nem látják. Itt is érvényes, hogy érdemes egyszerre több csapattal támadni. A szidás: véleményem szerint a számítógép harmatgyenge. Hiába indul teljes, kiépített bázissal, ezzel sem megy semmire, az útvonaltervezője igen pocsek. A mágusok fejlett varázslataira pl. campaign során soha nem volt szükségem, sőt mágusokból is csak egy kevés kellett. Túl drágák ahhoz hogy hasznosak lehessenek. Mindettől függetlenül WAR-CRAFT KETTŐ A KIRÁLY!

Egyetértünk! - WT Pooh
Mivel én felügyelem a felgyülemlett E-mail-eket (micsoda költői kép), úgy gondoltam - már ha Uboyka beenged -, hogy legközelebb abból állítok össze egy csokrot. Addig is viszlát!

Az Encarta egész egyszerűen AZ ENCIKLOPÉDIA - írja az amerikai PC Review.

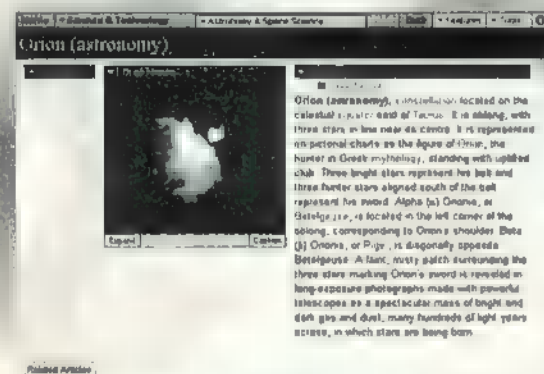
Felbecsülhetetlen tudású kutató eszköz - tudjuk meg a Classroom Magazinból.

A Sydney Morning Herald szerint az Encarta egy extravagáns multimédia kiadvány.

Igen. A 9 millió szó, 8000 fénykép, 300000 kereszthivatkozás, 26000 szócikk, 15000 multimédia elem, több mint 100 percnyi videó és animációs anyag révén bátran illetik meg az Encartát a fenti mondatok.

Új év, új Encarta

Megszokott a Microsofttól, hogy a folyamatosan változó információ-tartalmú programjait évről-évre megjelenteti egy új kiadásban. Ez vonatkozik az Encartára is, ám a változtatás a jelen esetben nem csak ■ adatok frissítését jelentette, hanem a program két részre szakadását is:



Megmaradt a régi enciklopédia, amely egy "hagyományos" 28 kötetes lexikonnak felel meg, de megszületett az új Encarta '96 World Atlas is, amely egyedülálló módon mutatja be földünket:

Egy valóság-hű (renderelt) földgömböt forgatva, illetve arra rázoomolva választhatjuk ki a keresett ország térképét, és egyéb adatait. A mostani leírásunkban azonban csak az enciklopédiára térünk ki.

Már a doboz is azt sugallja, hogy "Runs Best on Windows 95" (azért ne add fel. 3.1-en is elindul). Behelyezve a CD-t a meghajtóba már választhatunk is, hogy vagy installálni, vagy csak futtatni szeretnénk az Encartát.

De miben különbözik e két művet? Ha közvetlenül is elindítható az Encarta, akkor miért van szükség installálásra?

A válasz igen-igen egyszerű: A futtatás során szintén felinstallálja magát a program, de kivéve a CD-t a meghajtóból, már le is törli az előbb telepített dolgokat. Javasolom, hogy mindenképpen a teljes installálást válasszuk, hiszen az ideiglenes telepítés nagyon lelassítja a program indítását.

Elindítva az enciklopédiát a program főképernyőjén, a Home Screenen

ENCARTA

Encyclopedia

World English Edition

találjuk magunkat. Ez tulajdonképpen a főmenü, ami nyolc elemet tartalmaz:

Find

E menüpontban tudunk válogatni a különböző témakörök közül. A keresésnek többféle módja lehetséges: A legegyszerűbb, és leggyorsabb lehetőség, ha ismerjük az adott cikk címét, amit begépelve már láthatjuk is a keresett kifejezést. Néha azonban más a helyzet, és előfordulhatnak olyan esetek is, hogy nem tudunk konkrétan egy fogalmat. Ekkor segítenek a különböző varázslók, szűrítők, és szűrőlehetőségek. A Find Wizard használatával egyszerű kérdésekre válaszolva (pl.: kategória, multimédia típus, időpontok, földrajzi hely) villámgyorsan megtalálunk egy ismeretlen kifejezést. Lehetőségünk van továbbá a keresés során a különböző logikai műveletek

használatára. Ha két kifejezést AND, vagy OR paranccsal választunk el, akkor olyan címszavakat keres a program, ahol vagy mindkét, vagy csak az egyik szó található meg (Kci: Hát nem tiszta informatika?). Természetesen használhatjuk ■ DOSból már jól ismert joker karaktereket is (*, és ?). A szűkítés további módja, ha manuálisan határolunk be egy fogalmat (valójában a wizard is ezt teszi, csak mi ezt nem látjuk). Ekkor megadhatjuk a keresett média típusát, egy földrajzi helyet, de például egy időintervallumot is beállíthatunk.

Look and listen media

Hatása teljes mértékben megegyezik a find-el, csak multimédiás részekre vonatkoztatva. Itt nézhetjük meg a különböző animációkat, és képeket, valamint itt játszhatók le a zenék, illetve a digitalizált hangok is. A slide show segítségével a különböző elemek lejátszásának sorrendjét adhatjuk meg, de lehetőségünk van véletlenszerű (random) lejátszásra is.

Experiment

Talán ■ egyik legérdekesebb része a programnak az interaktív bemutatók. Ezekben az esetekben mi magunk fedezhetjük fel, illetve még szemléletesebben vizsgálhatjuk meg az egyes területeket. Nyolc interak-

tív "előadást" tartalmaz az Encarta: Megismerkedhetünk a különböző égitestekkel, illetve kipróbálhatjuk azt is, hogy mi történne akkor, ha mi magunk irányítanánk a természetet, és például nem lenne gravitáció. Szintén érdekes a világ nyelveit bemutató előadás. Hatvan különböző nyelven meghallgathatjuk a köszönéseket, hogyan kell bemutatkozni, hogy mondják az igent, és a nemet, hogyan számolnak egytől tízig, de például egy híres szöveget is (elég neveltséges például a magyar nyelv esetében a "Bagoly mondja verébnek, hogy nagyfejű" szöveg igencsak angol akcentussal) meghallgathatunk. Ezenkívül elkalandozhatunk a fraktálok csodálatos világába, de tájékoztatást kapunk a természet ritka csodáiról, a világ hangszereiről, festőiről, a táplálkozásról, de például az USA-ba irányult bevándorlási hullámról is.

Take a tour

E menüpont is nagyon hasonló az experimenthez. Tíz különböző témakör (pl.: fizika, sport, művészetek, stb.) közül választva tehetünk egy körutazást az Encarta idegenvezetésével. Lényegében ez is egyfajta slide show: az egyes (azonos témájú) fogalmak egymás utáni bemutatása kiegészítve különböző magyarázatokkal.

Explore maps

Nem olyan nagy mértékben, mint a World Atlas, de azért az enciklopédia is tartalmaz különböző térképeket, illetve földrajzi adatbázisokat. Szintén egy földgömböt forgatva (ami még nem digitalizált műholdfelvétel) tudjuk az adott országot kiválasztani. Ezután megnézhetjük az ország zászlaját, neveztességeit, de meghallgathatjuk például a nemzeti himnuszt, valamint az adott területre jellemző népzeneket is. Az egyes városok nevét szintén ki-mondja a program (mint mindig: angol akcentussal, illetve - sajnos - az angol fonetika szerint).

Explore history

Egy szépen elkészített időszalag. Az egyes időpontokat kis képecskék illusztrálják. Párhuzamosan tekinthetjük át az egyes földrészekeken történeteket egészen az őskortól napjainkig.

Play a game

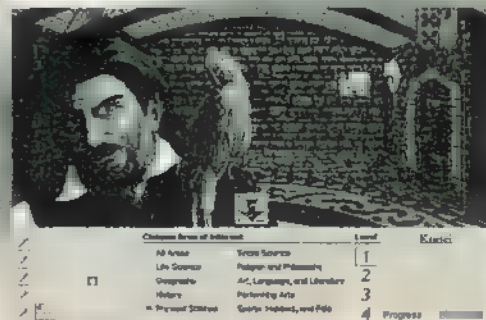
Tanulásból is megárt a sok, ámde ha játszva tanulunk, mindjárt minden könnyebb. Tehát a Mindmaze játék az Encartában megtanult dolgok visszakérdezésére szolgál. A játék egy kastélyban játszódik, amely rengeteg szobát tartalmaz. A végcél, hogy eljussunk a bejáratától az egyik szobába. Azonban az ajtók zárva vannak, és a gép csak akkor nyitja ki őket, ha helyesen válaszoltunk az általa feltett kérdésekre. A kérdés után megjelenik négy válasz, s ezekből kell választanunk. A gép minden helyes választunkat pontozza az eltelt idő függvényében.

Keep up to date

A Microsoft legnagyobb törekvése, hogy minél frissebb enciklopédiát adjon ki. Ezt többféle módon valósította meg: Az Encarta kihasználja az internet, valamint a Microsoft Network tulajdonságait. Ezen hálózatokról mindig letölti ■ legfrissebb információkat, ezáltal naprakész enciklopédiát kapunk. De a Microsoft azokra is gondolt, akik számára nem elérhetőek ezek ■ hálózatok: Minden hónapban megjelennek úgynevezett frissítések, amelyek ingyen szerezhetők be (például különböző BBS-ekről). Magyarországon az INSANITY 2 BBS az egyik Microsoft distro site (tel: 306-8900, nyitva: 22-06), ahonnan ezek a frissítések letölthetők.

Összegzés

A programban valóban hatalmas mennyiségű információ található. A legnagyobb értéke, hogy összefoglalja a könyvekben megjelenő, és csak egy-egy szakirányt tartalmazó tudásanyagot, ezért nem kell több száz lexikont a polcunkon tartani. Ötletesen van megoldva a tanult anyag visszakérdezése is, de a legnagyobb szórakozást számomra az interaktív előadások, és az idegenvezetés nyújtotta.



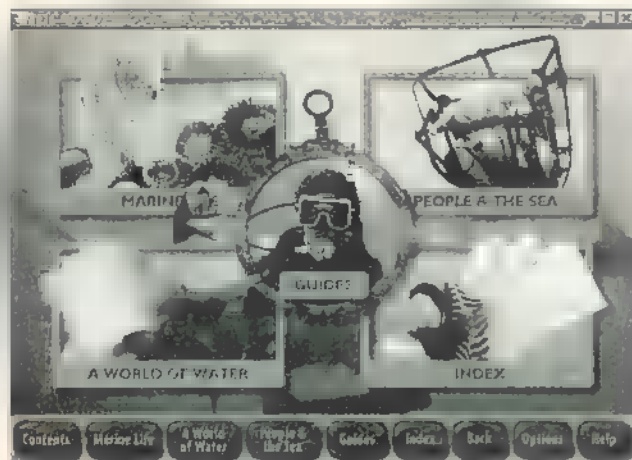
Végezetül pedig - a frissítések révén - tényleg egy naprakész enciklopédiát alkotott a Microsoft, amely a többi multimédia adatbázisnak méltó vetélytársa. Min-

denkinek ajánlom, aki játszva, könnyedén, és gyorsan szeretne új dolgokat tanulni.

Kunci

Lehet a *Microsoft*-ot szeretni, illetőleg nem szeretni ezért meg azért, az operációs rendszereiért, egy dologban azonban biztos egyetért velem mindenki, a **Microsoft Home** sorozat multimédiás lexikonjai mérföldkövek, szinte etalonok a CD-s ismeretterjesztés terén.

Minden együtt van benne ami kell: a látvány és hanghatások összeillenek, árad belőlük a témához illő hangulat, atmoszféra. A sorozat első tagjainak még voltak gyermekbetegségei (Pl.: **Ancient Lands** - avi file-ok minősége), de ezeket a hibákat a fejlesztések során kiküszöbölték. A Home sorozat tagjaiban jelentek meg először olyan elemek, melyeket később a Windows'95-ben hasznosítottak (mint mondjuk a gombsor a fejléc jobb sarkában az **Encarta'95**-ben).



Nagy általánosságban csak ennyit jegyeztem volna meg, így az elején. Kritikusabban pedig: a tartalom lehetne egy kicsit mélyebb, tudományosabb szintű. Ja, és még csak az a kérdés engedtesse meg nekem: elképzelhető-e, hogy lesz magyarított MS Home kiadvány?

No, de most már térjünk rá a **Oceans**-re, mely nevéből adódóan az óceánok világába kalauzolja el a fotelból kalandvágyó embertársainkat. Ahhoz, hogy a Gutenberg galaxist átlépve, a hangzatos multimédia jegyében tanulmányozzuk az élővilág eme, (igazából) szárazföldi lényként, általunk kevésbé ismert szegletét, rendelkezünk kell egy számítógéppel. (Amúgy csak könyveket lapozgathatunk, vagy videózhathunk - ott legalább nem kell olvasni!) Ha van számítógépünk örülhetünk, sőt akkor még jobban, ha a Windows 3.1 vagy magasabb (ne adj' isten Win95) fut rajta. A program memória igénye erősen függ a Windows verziójától, de elmondhatom, ha a Windows verzió jól fut, a program is jól fog futni. A proszja szerint megelégszik a winchesteren 0-3 Mb. helyel, nálam teljesen a CD-ről futott min-



denféle installálás nélkül. (Win95 - autorun.inf - ha valaki nem tudná, az autorun.inf felelős azért, hogy ha beraksz egy új CD-t

Win95 alatt, anélkül, hogy a SHIFT-et nyomva tartanád, az inf file-ban leírtak szerint kezd el futni a CD-n lévő alkalmazás. Hú, tegeződtem az olvasókkal!!!) A gépből nem árt még, ha nem hiányzik egy hangkártya - mondjuk olyan, amit a Windows is kezel - így hangokat is fogunk hallani, nem csak ■ szomszéd bömbölő tévéjét.

Fontos lehet még, egy kis angol tudás is, mert különben nem fogunk túl sok dolgot megtudni (azért a képeket, és ■ filmbetéteket megnézhetjük - és ezeken túl el is kezdhetjük angol tudásunk gyarapítását!)



Az **Oceans** tehát a Win95 alatt magától elindul, ■ CD beolvasása után (nagyon kellemes - éljen a *Microsoft*!). A nyitó képernyő alsó részén kis kavicsok kandikálnak ki a homokból, ezek a gombok. Valamelyikükre kat-

tintva (jópofán belesüpped a homokba) juthatunk el egy-egy főbb témához, illetve ■ kereséshez, opciókhoz, miegyébhez.

A következő barna kavicsok közül választhatunk:

Contents - tartalom, ezt nyomkodva bárholnan visszajuthatunk a nyitó képhez,

Marine life - a tenger élővilágába nyerhetünk bepillantást,

World of water - a vizek világa, itt a természeti jelenségekkel ismerkedhetünk,

People & the sea - az ember és a tenger kapcsolatát tanulmányozhatjuk ezen a gondolati vonalon,

Guides - a program által nyújtott túrák, mókás kinézetű idegenvezetők kíséretében (kényelmesebbek kedvence lesz),

Index - betűrendes lista, itt lehet keresgélni,

Back - az elmaradhatatlan, hogy legyen mivel visszalépegetni, eltévelygésünk után,

Options - választhatunk háttérképet a Windows -unknak, vagy új képernyő ki-

mélőt, beállíthatjuk legyen-e narrátor, animáció, hangeffektus. Printelgethetünk, illetve a 'random jump' segítségével ugrálgathatunk össze-vissza (már ahogy a program kedve tartja).

Help - itt kérhetünk segítséget ha elakadtunk.

A gombok közül a főképernyőn öt választási lehetőség közül élénk, egy-egy kép alakjában is. A tenger élővilágával foglalkozó 'marine life', a nem élővel a 'world of water', a mindent uráló, és egyben a tengereket kiszígerelő emberrel a 'people & the sea' képcske. Az 'index', és a 'guides tours' képekről sem szabad elfeledkezni.

A választható témák alapján sejthető, hogy a program szinte az egész, tengerekkel kapcsolatba hozható ismereteket felöleli, így megismertet minket az azt benépesítő állatokkal, a planktonoktól az emlősökig, a tengeri növények színes kavalkádjával, mindenféle természeti jelenségekkel, kezdve a hurrikánokon,



a víztölcséreken át, ■ tenger alatti árkokig. Foglalkozik ■ halászattal, ■ környezetvédelemmel, ember által okozott környezeti katasztrófákkal, de még ■ katonai eszközökkel is!

A program nagyon szép, a vizuális megoldások kitűnőek, ötletesek, a hanghatások sem maradnak el, minden képhez a narrátor is hozzáfűz valamit, az animációk az oldalakon képekbe vannak beágyazva - ennek hatására az állókép szinte megélevenedik. Az egész alkalmazás él, mozog, igazi multimédiás csemege, semmi kritizálni valót nem találtam benne, csak gratulálni tudok a szerzőknek.

Remélem ■ *Microsoft* továbbra is hű marad ehhez a színvonalhoz, és további ilyen Home termékekkel ajándékoz meg minket a jövőben.

(Azért kíváncsi lennék, lesz-e valaha magyarított Home program, biztos nagy sikere lenne...)

Mr. X.



Felhasználói melléklet

Most vegyes tippek helyett csak egy tipp lesz, de az jó hosszú: **hogyan használjunk Internet-et grafikusan Windows'95 alatt.**

Az Internet-ről itt nem szeretnék túl sokat regélni, az egy másik cikksorozatomban témája :-). A **Windows'95**-öt is remélhetően tudjátok már kicsoda. (Valahogy eszembe jutott róla egy nemrég látott TDK kazetta márkája: TDK SU-X 60)

Ez egy rendkívül szép csoda lesz mindenestre. Akinek volt szerencséje Win3.1 alatt ezt eljátszani, az tudja hogy mennyire egyszerű dolog volt ez. Nem véletlenül írom le, mert aki az életben most először állít be valamilyen Internet kapcsolatot, annak az amúgy is bonyolult Win'95 beállítás végleg érthetetlen lesz. A Win3.1 alatt **Trumpet Winsock** beállítása kimerült annyiban, hogy beállítottuk a modem

portját, majd néhány Internet-es címet beállítottunk. A Windows 95 alatt úgy néz ki a buli, hogy először be kell mutatnunk a mode-münket neki. Ez igen egyszerű azoknak, akik a legújabb, legszebb **V.34bis Plug-And-Play**-es mode-mekkel bírnak, vagy akik

nek netán valami márkásabb darabra tellett. (Tényleg, tudtátok, hogy már nem 28.8kbps a legmagasabb sebesség, hanem 33.4kbps V.34bis néven?) Akinek nem, annak is feltehetően Hayes kompatibilis modeme van, így célszerű lesz valami Hayes modemként bemutatni a Windows'95-nek. Miután a Windows'95 rájött, hogy van modem, ezután meg kell vele ismertetnünk, hogy hálózat is lesz itt. El kell mondanunk, hogy ez itt egy TCP/IP hálózat lesz, és pont a **"Dial-Up Adapter"**-en keresztül (a modemet itt így hívja kedvenc programunk). Mindezek után be kell állítanunk a szük-



séges Internet paramétereket, majd imádkozni, hogy ez az egész kotyvalék működjön is.

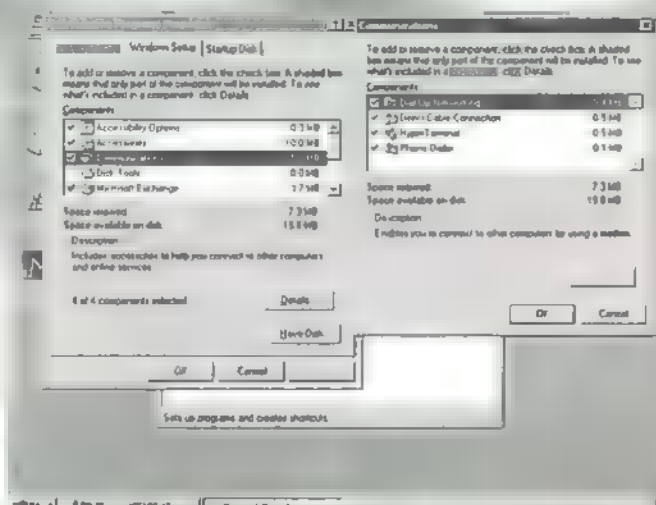
Na, akkor hegyiből Legelőszőr is talán készítsünk ki egy darab Win'95 install anyagot valahová a kezünk ügyébe — kelleni fog még. Kerítsünk egy kevés idegnyugtatót, hideg élelmet, minden családtagunkat beszéljük le a telefon aznapi használatáról. Ha ne adj' Isten lenne hívásvárakoztatás a vonalunkon, azt löjük le, mert nehezen jövünk ám rá, hogy **beüze-**

Legelőszőr is ássuk elő a desktopról a **My Computer** feliratú ikont, és nyissuk ki. A benne lévő **Control Panelt** is indítsuk el. Ezt tartuk nyitva, mert elég sok mindent fogunk indíttatni. (A PC Ultra 2. számának 6. Win'95 tippjével előállított Control Panel is használható) Először is az **Add-Remove programs**-t, és annak **Setup** almenüjét hívjuk be. A **Communications** pontból a **Dial-Up Adapter**-t pipáljuk ki, majd kövessük a gép utasításait. ("Negatív.") Miután visszatértünk az installálásból, örömmel konstatálhatjuk, hogy még nem tartunk sehol. Következzen a modem installálása. Az **Add New Hardware**-ben megkísérelhetjük detektálni a modemet, hát ha kitalál valami értelmeset. Ha nem, akkor mint említettem, valamilyen Hayes modemmel próbáljuk ki. Természetesen a megfelelő sebességre ügyeljünk, tehát nem célszerű egy 14400-es modemet Optima V34-nek beadni. Itt emlétem meg, hogy 14.4 alatt ne gondoljunk PPP-re, inkább egy V.34-es modemem törjük a fejünket... Esetleg próbálkozhatunk a **Rockwell** cég modemjeivel is, ha **Rockwell** chipsetes a modemünk. (Majdnem mindegyik az.) Szóval ha kiöltöttünk valamilyen modemet, akkor kipróbálásra jó lesz a **Hyperterminal** — ha az tárcsáz, és esetleg kapcsolatot is létesít, akkor nyert ügyünk van. (Majdnem) A modemet finomhangolni a **Modems** alatt tudunk. Vigyázó szemünket célszerű a **Properties\Advanced** menüre vetni. Az összes modembeállító screen közül egyedül ennek van értelme. (Nem tudom felfogni, miért nem lehetett az összeset egy tipikus "3D" lapra összehordani.) Az **Extra Settings** felirata szokás szerint teljesen félrevezető: ennek neve

ugyanis **Init String**. Amit ide beírunk, azt küldi el a Win'95 a saját initstringje után. Ha nem menne a tárcsázás, itt egy **ATZ** segíthet. Célszerű a logfile-t bekapcsolni, mert ebből megtudhatjuk, hogy mit küld el a Windows'95 a modemünknek, meg hogy mennyi időt töltöttünk on-line. De hogy ez létrejöhessen, következik az igazi megpróbáltatás — a TCP/IP kapcsolat bekonfigurálása.

Még mindig a **Control Panel**-ből **Network**-ot nyissuk ki. Ha még nincs TCP/IP a listában, akkor először is tegyünk fel egyet: **Add, Protocol, Microsoft TCP/IP**. Felhívnam mindenki figyelmét, hogy a **Microsoft**-nak e felirat ellenére sincs semmi köze a TCP/IP-hez! (Na még csak az kéne...) Na most már biztos van TCP/IP, akkor álljunk neki konfigurálni. Ehhez szükségesek még különböző bűvös számok, amiket annak a gépnek a gazdája fog megadni, ahová csatlakozni kívánunk. A dolog úgy néz ki, hogy mi a telefonvonalon keresztül a kapcsolat idejére aktív részeseivé válunk a Net-nek, tehát IP címünknek és lehetőleg nevünknek is kell lenni. Ugyanakkor a gépünknek kell tudni, hogy merre indítsa a csomagokat, és egy **nameserver**-t is ismernie kell. A legtöbb dolgot ebből automatikusan meg kéne találnia a programnak, de van néhány kivétel. Az első a **nameserver**, ez egy szokásos IP cím lesz (tipikus példa: 127.0.0.1). A második pedig a **domain**, ami egy szokásos név lesz.

Szóval a **Network** menüben állunk, gyorsan álljunk tovább innen lehetőleg a **TCP/IP -> Dial-Up Adapter Properties** irányába. Ezt a feliratot leginkább egy bug-nak tekinteném, mert a nyílnak fordítva kellene állni — ez az irány **PPP**-t szolgáltató gépé. A bejövő menü az ismerős "3D felület". Sokkal, de sokkal célszerűbbnek látnám egy marha nagy lepedőre összehordani az egészet vagy esetleg valamilyen fix sorrendben előkerülő lapokra tenni. Mivel a kattintásoktól függően ide-oda mozognak a panelek, nem fogjuk tudni, hogy mikor melyik van már beállít-



melés közben pont egy befutó hívás ütötte agyon a kapcsolatot. (En mást akarok agyonütni...) Készüljünk fel a legrosszabra, több emberről is tudunk, akik mintegy fél-napi szenvedéssel tudták csak beindítani. Nagy szerencsére ezek tapasztalatát eme hihetetlen magasröptű értekezés keretében most megosztom veletek...

Jómagam heteken át birkóztam vele, és amikor már feladtam, és még egyszer megnéztem, akkor működött. (Az egyik Internet szolgáltató ismerős munkatársa szakmai jótanácsként megkérdezte: "Fekete kakast áldoztatok már?")

va. Célszerű ABC sorrendben menni. Az **Advanced** és a **Bindings** alatt nincs dolgunk. A **DNS Configuration** alatt először is "Enable DNS"-t kapcsoljuk be. Kíváncsi lennénk mondjuk, hogy miért nincs bekapcsolva eredetileg — vajon mire szánták ezt ■ lehetőséget, ha nem az Internet-re?

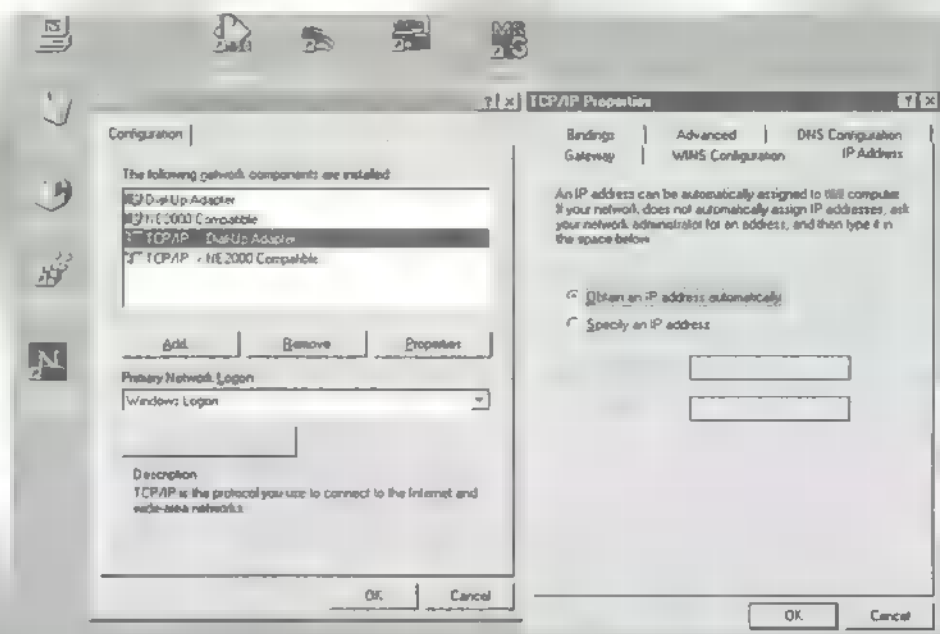
A **Host** mezőbe írunk be akármit. Az "DNS Server Search Order" mezőbe adagoljuk be ■ szolgáltatói kért DNS címeket. (Ez a felirat ugyan nagyon precíz, de egy kezdőbb felhasználót simán félrevezethet.) Alatta a **Domain Suffix Search Order** mezőbe üssük be ■ domain-ünket. Következik az **IP Address** feliratú lap. Jó esetben itt nincs sok dolgunk, nézzük meg, hogy az "Obtain an IP Address Automatically" be van-e állítva. Hacsak nem kaptunk egy gateway címet is, akkor nincs több dolgunk — ha igen, akkor írjuk be ■ **Gateway** alá.

Ezzel be van állítva ■ **TCP/IP!** Csukjuk be az egész **Control Panel**-t mindenestül. A **My Computer**-ből most a **Dial-Up Networking**-et válasszuk. Itt a **Make ■ New connection "wizard"** igen-igen bonyolult kérdéseire kell válaszolnunk. Miután ez sikerült, létrejön egy ikon. Erre kattintsunk egyet jobb gombbal, majd a **Properties**-t hívjuk be. A **Type of Server**-nél állítsunk be **PPP**-t. Az engedélyezett protokollok közül csak a **TCP/IP**-t hagyjuk meg. Érdemes tudni, hogy a **TCP/IP settings**-nél található egy "IP

up terminal window after dialing"-ot bekapcsolni.

Ha minden klappol, akkor most nincs több dolgunk, mint az új **Connection** ikonra bökve megkezdni ■ belépést. Ignoráljuk a **username** és a **password** kérést,

a **Dial-Up Networking** modulnak — is van script nyelve. Kapjunk elő valamilyen egyszerű editor-t, akár a **Notepad** is elég lesz. Ennek a script nyelvnek ■ megjegyzéssorai elején egy pontosvessző van, így a következő sorokat akár már lehet is gépelni szó szerint:



úgyis kézzel lépünk be. Tehát **Connect**. Ekkor a jó esetben tárcsáz, majd kapunk egy fekete alapú ablakot. Itt lépünk be ■ szokásos módon, majd indítsuk el ■ **PPP**-t. Ennek módját megintcsak a gép rendszergazdái tudják megmondani, de lehet hogy ki is van írva. Ha nem tárcsáz, akkor másik modemet kell beállítani. Esetleg ha van egy jól beállított modemünk, akkor a feljebb már említett **Extra**

;Ez az utasítás jelzi a script kezdetét:

```
proc main
;Ha ■ következő sort meghagyjuk, akkor várakozik 3 másodpercet.
;Ez nem mindenütt szükséges.
```

```
delay 3
;Van ahol nem várakozni kell, hanem egy Enter-t kell leütetni, hogy
;elinduljon a login folyamat. ha erre nincs szükség, akkor kommentezzük
;ki a következő sort.
transmit "^M"
;A következő parancs megvárja a login kérést. Mivel az első betű lehet
;kicsi vagy nagy, ezért kihagytam.
```

```
waitfor "ogin:"
;A kapcsolat megkezdésekor beadhattuk ■ usernevünket, ezt most
;elküldjük
```

```
transmit $USERID
transmit "^M"
;Következik a jelszavunk, az előzőhöz hasonló módon:
waitfor "assword:"
transmit $PASSWORD
transmit "^M"
```

```
;ide kerülhet az, ami elindítja a PPP folyamatot.
Pl:
```

```
transmit "set port ppp enable"
;Befejezzük működésünket:
endproc
```

Miután sikerült előállítanunk egy ilyen script-et, azt ■ **Program Files\ Accessories** folder-be mentsük el, scp kiterjesztéssel. (Mindenképpen egyszerű szövegeként mentsük le). Most nézzük

meg, hogy megvan ■ **Dial-Up Scripting Tool (DUST): Start** menü, **Programs, Accessories**. Ha itt látjuk a fent említett programot, akkor jó. Ha nem, akkor elő kell szednünk ■ Win'95 CD-nket, és a **Control Panel\Add/Remove programs\Setup\Have Disk**-ben pötyögjük be:

e:\Admin\Apptools\Dscript. Feltéve, hogy a CD-nk betűjele az E. Ezt egyébként a **Control Panel\System\ Device Manager\ CD-ROM\ Properties\ Settings** alatt változtathatjuk meg. Ha nincs meg, akkor címről letölthetjük a Net-ről.

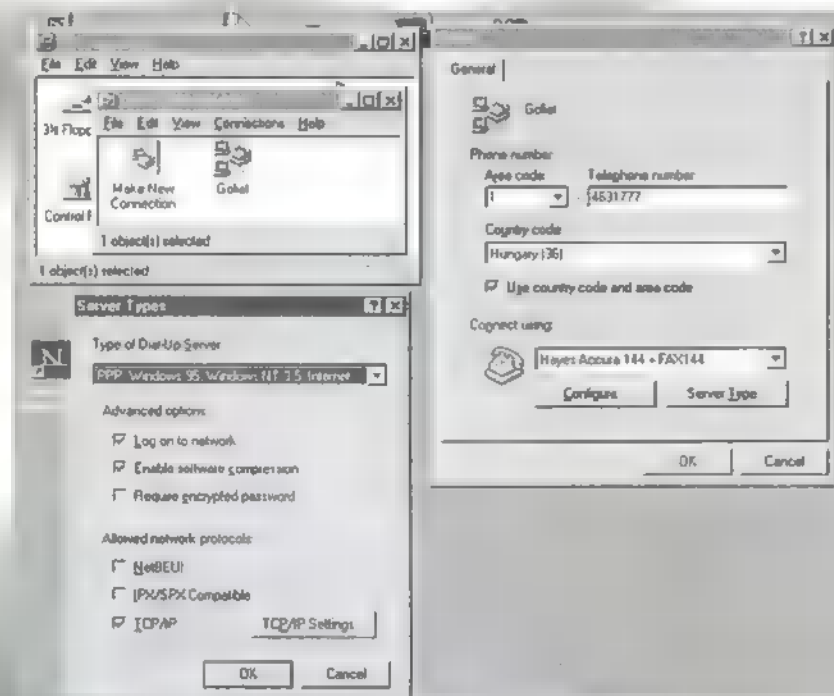
Na mostmár elég "poros" a rendszerünk, tehát indulhat a **DUST** az említett **Start** menü **Programs\ Accessories**-ből. A program megmutatja a **Dial-Up** ikonjainkat. Válasszuk ki azt, amihez a script-et írtuk, majd **Browse**. Ha az **Accessories**-be mentettük kis programunkat, akkor mindjárt láthatjuk is, gyorsan nyissuk is meg, ha már megtaláltuk. Előszörre célszerű kipipálni a **Step through script** opciót. Ezzel majd lépésenként mehetünk végig kedvenc script-ünkön, hibára vadászva. Nyomjuk meg az **Apply**-t, és már mehetünk is. Célszerű nyitva-hagyni a programot ■ hibakeresés idejére, később azonban nem kell nyitva lennie ■ kapcsolat létrehozásakor.

Mielőtt beugrunk ■ mélyvízbe, és használatba vesszük a script-et, az ismerős "Bring Up Terminal Window Before/After Dialing" opciókat kapcsoljuk ki. (Kapcsolat ikon\ Properties\ Configure\ Options) A **DUST** úgyis ablakot nyit (a nagyvilágra) a tárcsázás után, előtte meg úgyse kell. Ha bekapcsolva hagyjuk, akkor nem fog működni a dolog. Tehát indul a kapcsolat, összevinnyogja magát a két modem, és feltűnik a terminálablak. F7-tel tudunk sorrol-sorra lépkedni a script-ben, F3-mal tudjuk megszakítani ■ bulit. Ha hibátlanul működik ■ dolog, akkor kapcsoljuk ki a **Step through script**-et.

Remélhetően ez ■ betűhalmaz sokakat segít könnyebb Internet használatához. Két apró jótanács így ■ végére: a magunk, és a mások érdekében kapcsoljuk ki a Web böngészőnkben az automata képlehozást! Le tudjuk hozni azon ritka esetben amikor maga a kép jelenti az infót, de különben csak a méregdrága telefonszámla mászik az égbe feleslegesen. És másoknak is marad ■ mindig kevés sáv-szélességből...

A második tanács az, hogy NE mentsük el a jelszavunkat. Ezt az egyet szépen gépeljük be minden egyes kapcsolat létrehozás előtt. Különösen célszerű a dolog akkor, ha valaki, hozzám hasonlóan (igen helyesen) egy-kéthetente cseréli a jelszavait.

WT Pooh



header compression", amit nem mindegyik PPP szerver támogat. Ha betárcsáztunk és mégse jön össze a dolog, akkor először ezt kapcsoljuk ki. A **Server Type** beállítása után ugorjunk át a szomszédos **Configure**-ra. Az így kapott ablak az igen cseles "Modemnév Properties" nevet viseli, de nem egyezik meg a **Control Panel\Modems**-nél található **Properties** menüvel. Szóval az options menüben célszerű ■ "Bring

Settings-hez elhelyezhetünk egy **ATZ** parancsot, mert ez felülírja a Win'95 tehénségeit amit a modemnek küld.

Meglehetősen kényelmetlen lehet azonban minden alkalommal kézzel belépni. Jó néhány helyen nem elég egy P betűt lenyomni belépés után, hanem olyanokat kell beírni, hogy "set port ppp enable". Természetesen ■ Win'95 modem-kezelő szoftverének — esetünkben



Usenet

Ugyanúgy, ahogy levelezőprogramból is igen sokféle van, Usenet olvasó program is rengeteg van. Még mindig hasonlóan az e-mailhoz nem is kíséreltem meg ismertetésüket, hanem a Usenet fogalmait kíséreltem meg inkább elmagyarázni, hiszen így bármelyik program már könnyen használható lesz.

A Usenet-en egy-egy témát ún. newsgroup-okban (hírcsoportokban) tárgyalnak. Ezek elnevezésére egy példa:

`comp.sys.ibm.pc.hardware.chips`

Az elnevezések első tagja általában a következő:
comp - Számítástechnika
misc - Egyebek
news - A Usenetről (és az Internetről) szóló csoportok
rec - Hobbi, játék és szórakozás
sci - A biológia kivételével a tudományok
soc - Szociális témák, legtöbbször egy-egy népcsoportról szólnak (`soc.culture`)
talk - Politika és kapcsolódó témák

Eddig voltak a leggyakrabban elérhető csoportok. (Nem minden gépen találjuk ugyanazokat a csoportokat) Vannak még viszonylag sok helyen elérhető csoportok:

alt - Vitatható vagy szokatlan témák
bionet - Biológiai tudományok
biz - Különböző üzleti témák
bit.listserv - Bitnet levelezési listák

Találkozhatunk még a következőkkel is:

k12 - Oktatási témák
ieee - IEEE csoportok (itt általában munka folyik!)

clari - A ClariNet fizetős hírei. Ezek valóban hírek általában.

de, fr, hun - Egy-egy ország csoportjai. Ezek általában csak az adott országban érhetőek el, és a legtöbbször nem angol nyelvűek. (A többi gyakorlatilag mind angolul van)

Az ezek után következő elnevezések már nincsenek még ennyire sem rögzítve. Visszatérve az eredeti példára:

`comp.sys.ibm.pc.hardware.chips` a számítástechnikán belül ez rendszerekkel (**sys**), azon belül az IBM PC gépek hardvereivel, s azon belül pedig a chip-ekkel foglalkozik. Ha valaki hozzászokik ehhez a logikához, akkor viszonylag könnyen megtalálhatja az őt érdeklő csoportokat. (Ma már előfordul, hogy nem rövidítenek mindent le, ilyenkor még könnyebb a dolgunk)

A sokezer csoportot nyilván nem olvassuk rendszeresen. Ezért a legtöbb programban van egy ún. **subscribe** (előfizetés) lehetőség. Ezzel bejelölhetjük, hogy mely csoportokat olvassuk rendszeresen. Ezek után csak külön kérésre kapjuk meg a több ezres csoportlistát.

Kétféle csoport lehet - moderált és moderálatlan. A moderált azt jelenti, hogy egy vagy több személy megvizsgál minden cikket, mielőtt az a nyilvánosság elé kerül. Ilyen csoportra jó példa a

`comp.archives.msos.announce`.

Ebben a csoportban a MS-DOS programokkal foglalkozó ftp site-ok újdonságai jelennek meg. Nyilván más ide nem való, és hogy ne is kerülhessen, ezért moderált a csoport.

Ha belépünk egy ilyen csoportba, akkor láthatjuk a cikkek listáit. Ezeknek van egy tárgya (**subject**), ami itt még fontosabb, mint a magánlevelezésben. Viszonylag ritkán töröl ki az ember egy olvasatlan magánlevelet, ha a tárgya nem tűnik érde-

kesnek. Ezzel szemben a Usenet olvasásakor kifejezetten csak azokat a cikkeket szokta az ember olvasni, amiknek a tárgya őt érdekli. Előszörban a mennyiség miatt fejlődik ki egy ilyen szokás: 1994-ben közel 73000 cikket postáztak összességében 190MB terjedelemben naponta. Ez 0-300 cikket jelent általában egy-egy csoportra nézve. A tapasztalat szerint kb. 10-40 csoportot olvas egy ember rendszeresen. Ezen számok tükrében nyilvánvaló, hogy senki nem fogja ezrével olvasni a számára érdektelen cikkeket naponta.

Egy komoly problémája

Hálózatnak: Hogyan lehet a fals információt elválasztani az valóstól? A válasz az, hogy - sehogya. A Hálózat egyik legnagyobb előnye egyben hátránya is. Mindenkinek egyforma súlyú az elektronikus levele vagy más hasonló anyaga. Persze ezek együttesen nagy súlyt képviselnek - mint ez a Pentium botrány kapcsán kiderült. (S már korábban is: néhány népszerűtlen intézkedés ellen e-mailek százezerei érkeztek egy-egy amerikai kormány szervezethez, akik a nagy ellenállás láttán meghátráltak)

Mindenesetre igen fontos, hogy a Usenet-en érkező információban ne bízunk meg maradéktalanul!

Mégis érdemes olvasni ezt, hiszen a Usenet közössége olyasmí, amihez hasonló soha eddig nem létezett. A világ legkülönbözőbb részeiről, a legkülönbözőbb kultúrájú emberek demokratikus és szabad közössége. Ez a közösség sok-sok problémánk megoldásához segíthet hozzá - és magunk is könnyen kisegíthetünk valakit a bajból. Mindenki tud olyasmit, amit valaki más nem, és így nagy segítség, ha ezt a tudást megosztja. Ha tudunk segíteni, tegyük azt! Legközelebb majd minket segítenek meg.

Térjünk vissza a **cikklistához!** Tehát láthatjuk a cikkek tárgyát, és szerzőjét. Magunk is írhatunk egy ilyen cikket - ezt nevezik **postázásnak**. Írhatunk nyilvános válaszcikket, ezt általában **"followup"** néven emlegetik. A magánlevélben adott választ pedig **"reply"** néven találhatjuk

általában. Egy adott cikket és a rá adott válaszokat együttesen **thread**-nak nevezik. (Nagy néha a **"stream"** elnevezést is láthatjuk, de mivel ezt sok minden másra is használják, ezért a thread az általánosan elterjedt név)

A cikkek postázásánál célszerű néhány szabályt betartani: Igyekezzünk tömören írni, de ne túl tömören! Ennek is hamar meg fogjuk találni az egyensúlyát. Ha cikkünk 20-30 sornál hosszabbra sikeredik, akkor már érdemes átgondolni, hogy ér ez az információ/kérdés ennyit? Ha egy válaszcikket postázunk, és abban idézünk, akkor azt fogjuk rövidre! Borzasztó nagy udvariatlanság egy többoldalas cikket idézni, s a végére pötytyenteni: Egyetérttek!

Ha egy programot, vagy hasonló bináris állományt szeretnénk postázni, vigyázzunk, hogy hova tesszük! A legtöbb newsgroup-ban ugyanis nem szeretik a túlméretezett cikkeket, márpedig egy-egy programfile könnyen több tíz, esetleg több százezer byte is lehet. Gondoljunk arra, hogy a legtöbben fizetnek azért, hogy azt a cikket megkapják! Megvannak azok a helyek, ahová programok, képek, zenék valók. Ide viszont ne postázzunk mást, csak ezeket!

Általában is mindig vigyázzunk arra, hogy mit hova postolunk. Különös udvariatlanságnak számít üzleti dolgokat - hirdetések - olyan helyekre elhelyezni, ahová az nem való.

Ha úgy érezzük, cikkünk több **newsgroup**-t érint, akkor két szabályt kövessünk: Ne küldjünk több példányt belőle, hanem cross-post-oljunk. Azaz általában nem csak egy hírcsoportot adhatunk meg, hogy hova kerüljön a cikkünk, hanem többet is. Ha így teszünk, akkor, ha valaki az egyik csoportban már olvasta cikkünket, annak már olvasottként lesz jelölve minden más csoportban is. A másik lényeges szabály, hogy ne küldjük szét túl sok csoportba - ritka az olyan üzenet ami mondjuk ötnél több csoportot érintene igazából. Ha ezt következesen alkalmazzunk, akkor igen ritkán kéne több csoportba írni egyszerre, de ha mégis előfordulna, akkor is max. két csoportba írunk. Ugyanis egyáltalán nem valószínű, hogy annyira új témával jönnénk elő, amire még senki más nem gondolt. Ha pedig a téma már a **"levegőben van"**, akkor biztosan van rá vonatkozó csoport.

Ha egy adott csoport **"osztály"** összes csoportját érintené a cik-

künk, akkor azt a legegyszerűbb a "misc" csoportba írni. Egy példa erre: ha valami olyasmiről írunk, ami az összes PC-s játékot érinti, akkor ne küldjük szét az összes "comp.sys.ibm.pc.games"-szel kezdődő newsgroupba, mint a comp.sys.ibm.pc.games.action stb. hanem csak a comp.sys.ibm.pc.games.misc-be. Ugyanígy, ha egy op.rendszert akarunk szidni/dicsérni, azt ne az összes rá vonatkozó newsgroup-ba küldjük, általában van advocacy newsgroup e célra. Például az OS2-vel kapcsolatos pozitív/negatív véleményünknek semmi keresnivalója nincs a comp.os.os2.setup.video newsgroupban, de a comp.os.os2.advocacy newsgroup pont erre van kitalálva. Az advocacy jelzi az ilyesfajta viták helyét. A discussion, vagy röviden d csoportok másfajta vitákra valók: egy vagy több Usenet csoportról szóló viták ezek.

A legtöbbször lehetőségünk van ún. signature file-t illeszteni automatikusan minden levelünk végére. Ebben közzétehetjük minden lényeges információt, pl. név, cím, telefonszám, munkahely... Kísérjük meg ezt 4-5 sorba beleírásolni. Ez sokaknak sikerül úgy, hogy még valamilyen vicces ASCII rajzcskát is beleillesztenek. (Ez ügyben lásd az alt.ascii-art csoportot. A rossz signature filekből egész newsgroup van: alt.warlords)

Ha ezeket a szabályokat durván megszegjük, akkor jön a "flame war". Ez egy borzasztóan durva kritizálása egy adott cikknek vagy a cikk írójának. Ez általában igen hamar elszakad az adott group témájától és csak a szemetet növeli. Lehetséges még privát e-mail formájában: ha kapunk pár száz esetleg több ezer durva levelet egy-egy cikkre válaszul, akkor valamit igen-csak elbabráltunk... (A Bitnet listákon a publikus verzióra nincs lehetőség, ott csak privát e-mail szinten mehet ez.)

Összefoglalva: ne pazaroljuk a Usenet erőforrásait feleslegesen, de merjük használni azokat!

FTP

Az FTP szolgáltatást leginkább anonymous ftp-ként fogjuk igénybe venni. Ez annyit jelent, hogy a legtöbb gépre amit használni fogunk, nincs belépési jogunk, csak vendégként lépünk be. Ezt igen sok gép engedélyezi, ilyenkor a userid (a felhasználói azonosító) anonymous vagy röviden ftp és a jelszó a saját e-mail címünk. Viszonylag kevés helyen ellenőrzik

vissza a megadott e-mail cím helyességét, de illik megadni azt. Ehhez a szolgáltatáshoz hatalmas emberi és gépi kapacitás szükséges. Ezért cserebe mindössze annyit "fizetünk", hogy azonosítjuk magunkat. Jó esetben azonban erre nem kerül sor, mert van ncftp v. hasonló színvonalú program, ami automatikusan belép nekünk és sok más kényelmi szolgáltatást is nyújt. Ha egyszer sikerült belépniünk valahova (lista lesz lejjebb), akkor ■ következő parancsokkal élhetünk:

bin

Bináris átvitel bekapcsolása. Ez célszerű a legtöbb esetben, ha nem szövegállományt emelünk át. S szövegállományok esetén is ritka, hogy gond legyen a bináris átvitelből, csak a sorvége jelekkel lehet esetleg gond. (Macintosh, Unix, MS-DOS gépeken más és más a sorvége jelzése)

A legegyszerűbb ha rögtön belépés után kiadjuk, és nem is törődünk vele azután.

cd

Könyvtár váltás, mint a DOS-ban. Itt jegyzem meg, hogy a legtöbb site-n a /pub alkönyvtár alatt vannak a publikus anyagok. (/ jel ■ könyvtár elválasztó, Unix stílusban és nem \ mint DOS alatt)

dir

Ez pedig könyvtár lista. (néha csak az "ls" parancs működik) Általában nem csak a file neve, hanem más adatok is a képernyőnkre kerülnek ilyenkor. Ha az a gép, amiről ftp-zünk Unix - ami meglehetősen gyakori - akkor az első hasámban az elérési jogokat láthatjuk. Ebből általában csak egy "d" érdekel minket - ez könyvtárat jelent. Igen gyakran a file méretét is megadja ez a parancs szerencsére. Különben a "size" parancs szolgál ennek lekérdezésére.

get

Ezzel tudunk egy file-t a hostunkra átemelni. Legtöbbször van egy README file, ami elmondja az adott site-re vonatkozó főbb tudnivalókat. Vannak index filek is szerencsére, ezek neve gyakran egy-két 0-val kezdődik, hogy biztosan a lista elejére kerüljenek. Találhatunk ls-IR file-okat, ezek az összes file megjegyzések nélküli listája, így ritkán hasznosítható. (Ennek a fura filenévnek az eredete egy egyszerű Unix parancs, az ls-IR. Ez az összes alkönyvtárban listázza a könyvtárbejegyzéseket)

mget

Ezzel tudunk több file-t átemelni egyszerre. Az mget a*. * pa-

rancs az összes ■ betűvel kezdődő file-t átemeli. Minden egyes file-ra rákérdez, hogy kell-e. Ezt a prompt off parancs kapcsolja ki. Hasznos néha nagyon, mert ha egy file neve nagyon hosszú, akkor érdemes mget-t használni, még akkor is ha csak egy file kell.

hash

Bizonyos időnként egy #-t ír ki nekünk. Ez 512, 1024, 2048, 4096 byte lehet - ezt programja válogatja. Nagyon hasznos, mert látjuk, hogy milyen sebességgel érkezik az anyag.

lcd

A helyi gépen tudunk könyvtárat váltani. Ez hasznos, ha pl. akkora file-ra akadunk, ami nem fér fel a saját könyvtárunkba, ezért egy ideiglenes könyvtárba emeljük le.

lpwd

Ez nem mindegyik gépen működik - megmutatja a helyi gépen az aktuális könyvtárat. Próbáljuk ki a lpwd parancsot helyette. A !-el kezdődő parancsokat a helyi gép értelmezi, így

például a !ls a helyi könyvtárunk listáját mutatja meg.

Mint látható, az ftp-t is viszonylag egyszerű használni. Van azonban egy ncftp program, amit még sokkal-sokkal egyszerűbb használni. Ezzel itt azonban nem foglalkozom részletesen, mert az ftp parancsok ott is használhatók, csak sok egyéb kényelmi funkcióval megfejlve. Például a hash-ra nincs szükség, mert mutatja, hogy hány százalék jött át. Megjegyzi ■ helyeket ahol jártunk, és legközelebb már elég egy névtörödéket beírni a site nevéből, és rögtön visszatesz abba ■ könyvtárba, ahonnan kiléptünk. Feltétlenül próbáljuk ki az "ncftp" parancsot, könnyen lehet, hogy működik. (Esetleg a szolgáltatónk "ftp" menüpontjában ncftp rejthető.)

Legközelebb néhány site következik, ahová érdemes ellátogatni ftp-vel.

Megfejtés: ■ múltkori smiley-k a végén rózsák voltak.

WT Pooh

XChunky

Mint már annyiszor megbeszéltük, az X-módnak van egy nagy hátránya. Ez pedig az, hogy zsidbasztó ■ címezési módja. Minden pixelt külön külön kell elérni, lapozással, és egyebekkel. Meg lassú is. Itt kell megjegyeznem, hogy a chunky mód sem gyorsabb, annyi a különbség, hogy a lapozást ■ video áramkör végzi el helyettünk. Ez után a semmitmondó bevezető után ■ mondanivalóm lényege: megoldható, hogy alacsonyabb X-Mode felbontásokban chunky mode-ot lehet használni. Ezt úgy érhetjük el, hogy a \$13-as mód beállítása után, csak a felbontást állítjuk el, ■ címezsmódot nem, és ■ grafikus vezérlő \$06-os regiszterében beállítunk \$A000:0000-tól 128k videomemóriát, így ettől a címtől két szegmensen keresztül végigcímezhetünk 128k-t a VGA kártya memóriájából. Egyetlen hátránya a dolognak, hogy ezt a 128k-t nem minden VGA kártya támogatja, így például az OAK037-es vezérlővel felszerelt kártyák sem, viszont ■ Trident 8900 és társai például támogatják, azaz országban fellelhető videokártyák 80%. Legyen is elég a rizsából, jöjjen az oldalakon át hőmpölygő assembly lista.

```
.model small
.stack 100h
.code
mov ax, 013h
; $13 beállítása
int 010h

mov dx, 03c2h
; 320x240 beállítása
mov al, 0e3h
out dx, al
mov dx, 03d4h
mov ax, 02c11h
out dx, ax
```

```
mov ax, 0d06h
out dx, ax
mov ax, 03e07h
out dx, ax
mov ax, 0ea10h
out dx, ax
mov ax, 0ac11h
out dx, ax
mov ax, 0df12h
out dx, ax
mov ax, 0e715h
out dx, ax
mov ax, 0616h
out dx, ax

mov dx, 03ceh
; Itt kapcsoljuk be a 128k
; videomemóriát
mov al, 06h
out dx, al
inc dx
in al, dx
and al, 0f3h
out dx, al
mov dx, 03c4h
mov al, 04h
out dx, al
inc dx
in al, dx
or al, 02h
out dx, al
```

```
mov ax, 04c00h
; Kész is.
int 021h

end
```

Nem is hőmpölygött olyan hosszan. Megjegyzem, hogy egy PCI buszos videokártyán, Pentiumos alaplappal sem ment, de úgyis mindenkinek Trident kártyája van. Ennyi. Ha valakinek nem működik, levonhatja ■ következtetést, hogy az ő videokártyája sem bírja.

Csibra Gergő

USER ROVAT



Az ANSI meghajtó kezelése

Az ANSI meghajtó progi, egyfajta terminálemulációt valósít meg MS-DOS alatt. Amikor az első nagygépeket megépítették, nem volt lehetőség mindenki asztalára egyedi gépet tenni, mert akkora asztal kellett volna hozzá, mint egy egész iroda. Meg az anyagi vonzata is jelentős lett volna. Ezért egy nagy számítógéphez hozzálógattak x darab monitort, meg y darab billentyűzetet (ahol $y=x$) ezek lettek terminálok. Ezekkel terminálokkal lehetett dolgozni a számítógépen. Mivel akkoriban jobban érdekelte a tervezőket a platformfüggetlenség mint most, meg kellett oldani, hogy minden terminál, bármilyen géphez is legyen hozzacsatolva, ugyanúgy működjön. Ezt úgy érték el, hogy ún. Escape szekvenciákat küldtek terminálok felé, amit azok feldolgoztak a saját módszerük alapján, és megjelenítették a képernyőn, kezelték billentyűzetet stb. Ezek az Escape szekvenciák határozták meg, hogy milyen színnel írjon a terminál, melyik billentyű megnyomására milyen karakter jelenjen meg, illetve milyen parancsot küldjön számítógép felé. Ezeknek a funkcióknak egy részét (az értelmes részét) valósítja meg az ANSI driver.

Az ANSI drivert a config.sys-ből kell betölteni a memóriába, a következőképpen:

```
DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS
```

A DOS a \dos könyvtárba installálja az ANSI meghajtót, ha onnan letöltöttük akkor nem fog menni, vagy ha más könyvtárban van akkor sem. Ezt mindenki meg tudja oldani magának (talán).

A PC-s megvalósításban mozgathatjuk a kurzort, színeztethetjük a képernyőt, átdefiniálhatjuk a billentyűzetet stb. A PC-s Escape szekvenciákat szövegfile-ok kiírásával érhetjük el, méghozzá úgy, hogy a szövegfile-ba 0x1B karaktert írunk, majd utána az Escape szekvenciát. Ezt pl. Norton Editorral Ctrl-P, majd Alt+27-tel, vagy az NCEDIT-tel Ctrl+Q majd Alt+27-tel tehetjük meg. Ezután egy [-el kezdődik az Escape szekvencia. Kezdjük a kurzormozgatással. Ha a képernyőn a kurzort lejjebb akarjuk léptetni, az

```
ESC[#B~
```

kell kiírni, ahol a # helyén a sorok száma áll. Ha nem adjuk meg, 1 sorral fog lejjebb lépni a kurzor. Ennek a funkciónak a párja az

```
ESC[#A
```

ami ugyanilyen módon felfelé lépteti a kurzort. A kurzort jobbra az

```
ESC[#C
```

balra pedig az

```
ESC[#D
```

szekvenciával léptethetjük. Itt is a #-jellel adhatjuk meg a lépésszámot, az alapértelmezés 1. A kurzort nem tudjuk kiléptetni a képernyőről, tehát ha a legfelső sorban volt a kurzor, nem fog feljebb lépni, ha a legalsóban nem fog lejjebb lépni, illetve ha a 0. oszlopban volt, nem fog balra lépni, és a 79. oszlopból nem fog jobbra lépni. Ha a kurzort egy bizonyos pozícióba akarjuk léptetni, az

```
ESC[#;#F
```

vagy az

```
ESC[#;#H
```

szekvenciával tehetjük meg, ahol az első # a sor, második # az oszlop. Az alapértelmezés mindkét # nál 1, azaz a bal felső sarok. A kurzor pozícióját az

```
ESC[s
```

szekvenciával tudjuk elmenteni, és az

```
ESC[u
```

szekvenciával visszaállítani. Erre akkor lehet szükség, ha valahova máshova akarunk kiírni valamit a képernyőre, majd az eredeti helytől folytatni.

Őrült dolog, de például szövegszerkesztő program esetén így tudjuk kiírni az aktuális kurzorpozíciót. Azt, hogy hol van a kurzor, az

```
ESC[6n
```

szekvenciával kérdezhetjük le.

Erre az

```
ESC[#;#R
```

szekvenciát küldi vissza az ANSI driver, melyet a billentyűzet olvasásával bolgozhatunk fel. A paraméterek 0-val kezdődnek, amennyiben a valamelyik pozíció egyszámjegyű. Ennek a két szekvenciának az alkalmazása szövegfile-okban nem szokott előfordulni. A képernyőt az

```
ESC[2J
```

szekvencia kiírásával törölhetjük le. A DOS verzióban a 2 elhagyható, viszont a Linux (ahol alapértelmezett az Escape szekvenciák kezelése) csak így hajlandó letörölni a képernyőt. A kurzor a bal felső sarokba kerül a törlés után. Az

```
ESC[K
```

szekvenciával a kurzortól jobbra eső összes karaktert kitörli a sor végéig. A színezést az

```
ESC[#;...#m
```

szekvenciával érhetjük el. Az alábbi kódok közül adhatunk meg a #ek helyén, tetszőleges számban.

- 0 - normál fekete-fehér kiírás.
- 1 - nagy intenzitás, a karakterek fényesebbek.
- 4 - a karakterek aláhúzása, csak MDA monitoron.
- 5 - villogtatás.
- 7 - inverz mód.
- 8 - láthatatlan karakterek.

A karakterek színe:

- 30 - fekete
- 31 - vörös
- 32 - zöld
- 33 - sárga
- 34 - kék
- 35 - lila
- 36 - türkiz
- 37 - fehér

A háttér színe:

- 40 - fekete
- 41 - vörös
- 42 - zöld
- 43 - sárga
- 44 - kék
- 45 - lila
- 46 - türkiz
- 47 - fehér

Tehát ha azt akarjuk, hogy a PC felirat zöld alapon, kék betűkkel és villogva jelenjen meg, majd az Ultra sárga alapon kék betűkkel, a következő sztringet kell kiírni.

```
ESC[5;34;42mPCESC[0;34;43mU]ltraESC[0m
```

Az ESC-k helyén természetesen a 0x1B kódú karakter van!!!

Átkapcsolhatunk grafikus és karakteres üzemmódok között az

```
ESC[=#h
```

ahol a #

- 0 - 40x25 fekete fehér karakteres.
- 1 - 40x25 színes karakteres.
- 2 - 80x25 fekete fehér karakteres.
- 3 - 80x25 színes karakteres.
- 4 - 320x200 színes grafikus.
- 5 - 320x200 fekete fehér grafikus.
- 6 - 640x200 fekete-fehér grafikus.

A scrollozó üzemmódot az

```
ESC[?7h
```

szekvenciával be, az

```
ESC[?7l
```

szekvenciával kikapcsolhatjuk. A scroll üzemmódot ha bekapcsoljuk, a legalsó sor legutolsó pozíciójába kiírunk egy karaktert, az ablak egy sorral feljebb ugrik, scrolloz. Ha kikapcsoljuk, ez nem történik meg. Így minden kiírás a legutolsó karakter helyére kerül, hacsak a kurzor nem pozícionáljuk közben. Ez akkor jó, ha úgy akarunk kiírni valamit a legalsó sor legutolsó pozíciójába, hogy nem akarjuk a képernyő elmozdulását. A billentyűzetet az

```
ESC[#;#p
```

vagy az

```
ESC[#;"szöveg";p
```

szekvenciával tudjuk átdefiniálni. Az első # helyén az alapértelmezett billentyű ASCII kód áll, tehát pl a nagy a betű esetén 65, a második # helyén pedig az új kód áll. Pl. ha meg akarjuk cserélni az a és az a betűket, az

```
ESC[97;115pESC[115;97p
```

szekvenciát kell kiírunk. Itt látható, hogy a már átdefiniált billentyűre (s) saját kódjával hivatkozunk. A másik szekvenciával egy billentyűhöz egy egész karaktersorozatot rendelhetünk. Például Win95 alatt MS-DOS promptból kilépni az

```
ESC[27;"exit";13p
```

szekvencia kiírásával lehet. Ezek után az ESC billentyű megnyomása kilép az MS-DOS promptból.

A BBS-ek bejelentkező képernyőit, és különböző demok mellett található .ANS kiterjesztésű file-ok ilyen ANSI grafikákat tartalmaznak. Ha talál sz valahol olyan szövegfile-okat amikben ilyen kódok találhatók, próbáld meg kiírni type-pal. Ja! Ezeket a szövegfile-okat a type-pal kell kiírni, az NC-vel nem lehet megnézni őket.

Csibra Gergő

DTP

ROVAT

CorelDraw 6.0, hát ez mindenre jó?

Javítások javítása

A Win95-tel szinte egyidőben jelent meg a PC-s világ legelterjedtebb grafikai programcsomagjának új változata, a CorelDraw 6.0. Az egybeesés természetesen nem véletlen, hiszen kifejezetten erre az operációs rendszerre tervezték. A hír így önmagában persze kissé idejétmúlt, jelen cikk aktualitását – túl azon, hogy igyekszem sorra venni ■ számítógépes kiadványszerkesztés eszköztárát – a program nemrégiben megjelent 6.00.169-es harmadik javított kiadása adja. Az előző két 6.0-ás változat arra mindenképp jó lehetett, hogy ■ programmal megismerkedjünk, de súlyos hibái miatt pénzkeresésre szinte teljesen alkalmatlan volt. A korábbi kiadásokat a vásárlás helyén ingyen kicserélik.

Sajnos a kíméletlen versenyhelyzet miatt félkész állapotban piacra dobott verziók részét képezik a Corel üzletpolitikájának. Természetesen a cég filozófiája nem merül ki ennyiben. A Corel népszerűségét mindig is a programokba épített megannyi ötletnek és az ügyes árukapcsolásoknak köszönhetette.

MByte/Ft, avagy amit a pénzemért kapok

A kézikönyvek alatt a dobozban 4 CD lapul. Az első tucatnyi program és kb. 1.000 betűtípus, ■ többin pedig 25.000 clipart, 1.000 rajz és fotó, 750 3D objektum vár ránk. Ha egyik programról sem kívánunk lemondani, úgy kb. 200 MByte helyet kell áldoznunk. Mivel az alkalmazások különböző feladatköröket fednek le, valószínűleg nem mindegyik kap öröklakást merevlemezünkön.

A Draw vektorgrafikus program mellé telepítődik az 5-ös verzió Chart, Move és Show programjaiból egybegyűrt és megújított Present grafikon és bemutatókészítő modul, mellyel akár rajzfilmet is készíthetünk, valamint ■ PhotoPaint festő és fotóretusáló program, mely az újításokon túl végre levetkőzte ■ korábbi változat me-

móriakorlátait. Ugyancsak helyet kér magának a Dream 3D és a Motion 3D is, mely programokkal ■ Corel először lép ■ 3 dimenziós grafika világába. A Dream 3D-ben bonyolult felépíttetségű térbeli alakzatokat készíthetünk, láthatjuk el őket a legkülönbözőbb anyagmintázatokkal. Az így létrejött objektumot megvilágíthatjuk, majd ■ az általunk beállított szögből „lefényképezhetjük”, mikor is a számítógép kiszámolja a fényeket és árnyékokat (render), mely végeredményt bittérképes formátumban tárolhatunk el. A Motion 3D már korántsem ilyen fajsúlyos darab, egyszerűbb feliratokat, objektumokat képes térben, háttér előtt megmozgatni.

Kapunk továbbá kép- és hangállományok katalogizálására alkalmas Multimedia Manager-t; betűtípusok installálását, rendszerezését segítő Font Master-t; bitmap képeket vektorra konvertáló és karakterfelismerő OCR-Trace-t, betűknek és grafikai elemeknek térbeli mélységet adó Depth segédprogramot; képernyőlopó Capture-t, ismétlődő feladatok és egyéb automatizálásokra szolgáló Script Editor-t és Script Dialog Editor-t.

Az alkalmazások és segédprogramok közül jónéhány önmagában is külön cikket érdemelne de helyszűke miatt részletesebben csak ■ DTP szempontjából kiemelt jelentőségű Draw-ról szólnék.

Az 5-ös csomaghoz azonban nemcsak hozzátettek. Az előző változatnak része volt ■ Ventura Publisher tördelőprogram is, melyet a jövőben önálló alkalmazásként forgalmaznak. Sajnos vele együtt eltűnt egy hasznos kis segédprogram, a PFM editor is, mellyel betűink „viselkedésén” (kerning) finomíthattunk.

■ névadó Draw

Kezdetben ■ CorelDraw önálló vektorgrafikus program volt, s a fent említett csapattagok csak az újabb és újabb változatok megjelentetésekor csatlakoztak hozzá. Innen ered a félreérthető elneve-

zés, miszerint a programegyüttest is és a vektorgrafikus alkalmazást is CorelDraw-nak hívják.

Régi hiányt pótol, hogy immár egyszerre több dokumentumot is megnyithatunk. A lapméret korlátait is meglehetősen kitölták ■ maximum 45 m²-es felülettel. Javult ■ program pontossága, stabilitása.

Rajzoláskor jelentős könnyebbséget jelenthet ■ radír és vágó eszköz, melyekkel egyszerűen egy alakzatba beletörölhetünk, ill. vághatunk. Valószínűleg ritkábban használjuk majd, de szükség esetén annál több fáradságtól kímél meg bennünket a spirál, téglalapfáló és sokszögrajzoló eszköz. Ugyancsak hasznos lehet ■ vonalkód készítő segédprogram is. A bittérképes képek befoglalókerete immár szabadon szerkeszthetővé vált, s ugyancsak újdonság, hogy színek és tolerancia megadásával képrészletek átlátszóvá tehetők. Számítlan újabb ill. továbbfejlesztett effektel gazdagodott eszköztárunk (halszem, kontúr, stb.).

A program nyújtotta korlátlan lehetőségek azonban gyakran léprecsalják a kezdő grafikust, aki – megfélemlítve a készülő nyomtatvány mondanivalójáról, közönségéről, céljáról – minden létező trükköt egy oldalon vonultat fel.

Előnyére változott ■ segédvonalak kezelhetősége is. Ha egy grafikai elem ■ segédvonalhoz közelít, az kis szakaszon megvastagszik, jelezve, hogy tárgyunk mely segédvonal vonzásába került. Ugyancsak ■ objektumok kezelésén próbálnak könnyíteni a szelektálás bővített funkciói. Az objektumokat immár tulajdonságaik alapján is visszakereshetjük.

A felhasználói felület is megváltozott. Teljes szabadsággal alakíthatjuk eszköztárunkat, előtérbe helyezve a gyakrabban használt funkciókat. Ugyancsak kihasználhatjuk a Windows 95 nyújtotta

állománykezelőt és a jobb egérgomb kattintására előbújó objektumfüggő menüket, ami természetesen az összes többi csapattagra is igaz.

Mit kíván a...

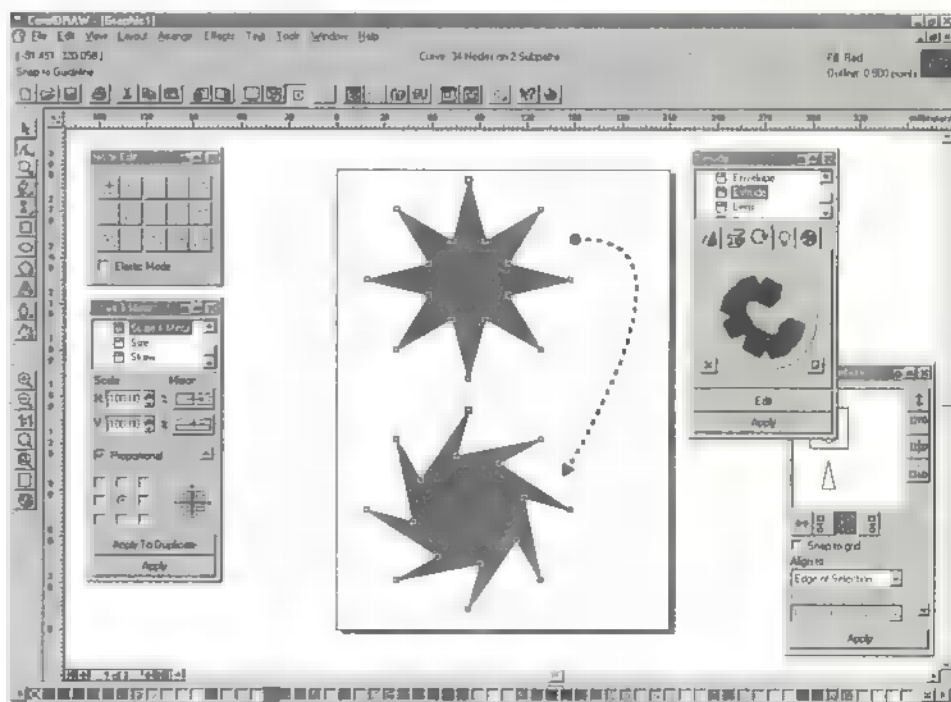
A programok futtatásának minimális követelménye a Windows 95, 486DX processzor, 8 MByte RAM, VGA kártya és monitor, CD ROM megléte. Ez azonban a Dream 3D és a PhotoPaint esetében a létrehozott ill. szerkesztett bittérképes állományok számításgényes természetéből adódóan szinte csak az elinduláshoz elég. Bár nem olcsó, a gyorsabb processzoron és memória bővítésen túl hasznos befektetés lehet egy legalább 17 inches monitor is, ugyanis jónéhány funkció csak úszópalettákról érhető el, melyek mind értékes munkafelületünket csökkentik.

Kinek ajánlhatom?

A Corel termékét „Minden grafikai feladat megoldása”-ként pozicionálja. Való igaz, hogy a csomagban rejlő számtalan alkalmazás kielégítheti egy üzletember teljes prezentációs szükségletét, sőt akár egy kisebb grafikai stúdió ill. nyomda igényeire is választ adhat. A profiknak azonban biztosan továbbra is szükségük lesz a célprogramokra, melyek közül a megújult Draw csak az egyik lehet. Ha pusztán vektorgrafikus alkalmazásra vadászunk, mindenképpen érdemes a végleges döntés előtt a Macromedia FreeHand 5.0-ás programját is szemügyre venni. Az objektív megítéléshez azonban hozzátartozik, hogy a programegyüttes ára gyakran alacsonyabb a konkurens cégek önálló alkalmazásainál.

A következő cikkben egy ilyen nehézsúlyú bajnokot, az Adobe cég PhotoShop 3.0 pixelgrafikus programját ismerhetjük meg.

Marác Csaba



Bár más programokban is találhatunk sokszögrajzolókat, a csomópontok szinkron-szerkeszthetőségével ■ CorelDraw-é a legötletesebb.

DECIBEL

Valószínűleg sokak fejében megfordult már, hogy jó lenne bizonyos CD-s hanganyagokat későbbi felhasználás céljából átvinni az eredeti adathordozóról. Ezen igények kielégítésére jónéhány program született, ■ legismertebbek ■ **CD-Grab Pro** és a **CD-Info**. Most az utóbbit vesszük nagyító alá.

CD-Info

Mielőtt a program ismertetésébe belekezdenénk, egy fontos megjegyzés:

bár a legtöbb CD-ROM támogatja a Red Book Audio olvasását és feldolgozását, jónéhány esetben az ilyen irányú törekvéseinket az alacsony szintű driver hiányossága hiúsítja meg. Ha ez a helyzet, akkor próbáljunk valahogy a gyártóval

vagy a forgalmazóval kapcsolatba lépni, hátha van valami update...

Indítsuk most el ■ **CD-Info**-t! A következő parancssori paramétereket adhatjuk meg:

-t: A grafikus interface helyett szöveges módot kapunk.

-h: A High Sierra címzési mód használata. Akkor lehet hasznunkra, ha a CD-ROM-unk csak nagyon kis darabokban képes audio adatokat olvasni.

-rd: Debug információk megjelenítése.

Indítás után egy grafikus képernyőre jutunk. A felső részen vegyes információk vannak, a következők lényegesek számunkra:

READ: Ha itt ■ 'cooked+raw' felirat szerepel, akkor a CD-ROM fizikailag képes az audio adatok

olvasására (a félreértések elkerülése végett ez a képesség nem azonos azzal, hogy tudunk-e lejátszani audio CD-t). Ha mégsem sikerül olvasni, akkor próbálkozunk a High Sierra móddal, ha az sem megy, akkor egy tisztességes driver beszerzését javasoljuk.

Volume: Itt szerepel, hogy az egyes csatornák hangerejét hogyan skálázzuk ■ winchesterre írt .WAV file-ban, értékét a '+', '-', valamint a 'v' billentyűk használatával változtathatjuk meg. Általában nem kell hozzányúlni.

Alul a **TRACKS** mező kapott helyet, minden sor egy tracket jelent. Egy sor szerkezete:

<TRACK száma> <első szektor> <csatornák száma> <típus> <másolható?>

A szektort kijelölő számhármassal rendre perc, másodperc, és frame. Egy másodpercben 75 frame szerepel.

A csatornák száma 2 vagy 4 lehet, az esetek túlnyomó többségében 2.

A típus lehet audio vagy adat, értelemszerűen az audio trackek másolhatóak.

A kezelőbillentyűk középtájon, baloldalt találhatóak, ténykedésünk

eredményéről a jobb oldali ablakokban értesülünk. A kezelés:

Stop ('S'): Művelet megszakítása
Resume ('R'): Művelet folytatása
Open/Close ('E'): A CD-ROM tálcájának nyitása/zárása.

Lock/Unlock ('L'): A tálcá nyitására megtiltása/engedélyezése.

Seeksector ('X'): A program az olvasófejet a megadott szektorra pozicionálja.

Playtrack ('P'): A megadott tracktartomány lejátszása.

Playsector ('T'): A megadott szektor tartomány lejátszása.

Readsector ('W'): Ez a lényeg, be kell írni az olvasandó első és utolsó szektort, ekkor a program dolgozni kezd, és a tartományt elmenti egy 16-bites, 44.1 kHz-es .WAV file-ba. Az egyes trackek szektorhatáraitól az alsó TRACK mezőben kaphatunk információkat.

A kimeneti hangerő szabályzáról már volt szó.

Nagy vonalakban ennyi ■ lényeg. A program interface-e kicsit spárta, de legalább van neki. Elég megbízható, a célnak pedig tökéletesen megfelel. Mindenkinek jó szórakozást kívánunk hozzá, de vigyázzatok, az audio CD-k többnyire copyrightos anyagok...

Bryan



INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZSZÁLLÍTÁS



COM-WARE

Creative árendedmény
IFABO'96, „B” pavilon 9. stand
/Sound Blaster, Video Blaster nagyker áron/

GRAFI

Az IFABO'96 kiállítás ideje alatt a GrafixSHS Kft. ■ végfelhasználóknak is viszonteladói áron kínálja ■ Creative valamennyi termékét. A Sound Blaster 16 és 32 hangkártyákat, Video Blaster videokártyákat, CD meghajtókat, CD ROM-okat, sztereo hangfalakat, midi billentyűzetet. Láto-gasson meg bennünket ■ 'B' pavilon 9. standján.



SHS

A GrafixSHS Kft. ■ Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, ■ legkedvezőbb feltételekkel szállítja ■ teljes Creative termékskálát. Vi-szonteladóknak Budapes-ten ingyenes házhozszállítás. Magyar nyelvű szoftver- és termékleírás csak ■ GrafixSHS-től.

GRAFI X SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest, X., Jászberényi u.72. Telefon/Telefax: 262-5243. Postacím: 1388 Budapest, Pf.: 96/100.
Nyitvatartás: H-CS.: 8.00-18.00, P.: 8.00-14.00

Kérje aktuális árlistánkat a FaxBank-ból: Tel.: 180-8611 (1490#)

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZSZÁLLÍTÁS



MAGYAR NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

Microsoft Home programjai

Flight Simulator 5.1 - CD /Space Simulator	■ 900,- / 6 960,-
Microsoft Fury for Windows95	5 996,-
Gyermekek részére készített programokból	
Creative Writer/Fine Artist Bundle	7 200,-
Haunted House 1.0/CD ROM	4 600,-
Rabbit Ears - Leopard Spots 1.0	4 600,-
Magic School Bus - Human Body 1.0	6 200,-
Oceans for Win. / Solar System 1.0/CD	6 200,- / 6 200,-
Explorapedia: The World of Nature 1.0	4 600,-
Dogs for Windows / Nations for Win.	4 600,- / 4 600,-
3-D Movie Maker for Windows'95 (Új!)	6 200,-

Ismeretterjesztő CD-ROM-ok, enciklopédiák

Autoroute Express Europe f. Win 4.0/3.5"	6 200,-
Musical Instruments (A hangszerek világa)	4 600,-
Dinosaurs for Windows (Az őslények története)	4 600,-
Dangerous Creatures for Windows 1.0	4 600,-
Ancient Lands for Windows 1.0 CD ROM	4 600,-
Oceans for Windows 1.0 CD-ROM	4 600,-
Art Gallery for Win. / World of Flight	7 600,- / 4 600,-
Bookshelf for Windows CD ROM 1995	7 600,-
Cinemania for Windows CD-ROM 1996 (Új!)	5 800,-
Encarta World Atlas for Win95 CD-ROM 1996 (Új!)	7 600,-
Encarta for Windows CD-ROM 1996 (Új!)	7 600,-
Music Central for CD-ROM (Új!)	5 996,-

Nyelvtanító programok, szótárak

Anyanyelvi könyvespolc CD (Akció!)	7 200,-
Német-magyar hangosztár (Akció!)	10 800,-
Angol-magyar és magyar-angol szótár (SPT_GIB)	3 999,-
Angol-magyar Országok „nagyszótár” CD-n (Akció!)	14 400,-
Angol-magyar műszaki és tudományos szótár CD-n	14 400,-
Angol-magyar, magyar-angol „hangos” szótár CD-n	7 200,-
PIC-DIC angol/német/francia képes szótár	5 999,-
ClipDIC English 1. / 2. (CD angol „beszédértés”-hez)	4 999,-
Angol kiejtésiskola (Angol beszédtanító CD)	4 999,-
Nyelvmester (angol vagy német kezdő) (Akció!)	6 400,-
Nyelvmester (angol középfeladói tanfolyam) (Akció!)	6 400,-
Nyelvmester (angol nyelvvizsga teszt) (Akció!)	5 200,-

American Heritage Talking Dictionary	3 400,-
Asterix, az angoltanár 1. / 2. rész	5 400,- / 5 400,-
Beginning Reading / Correct Grammar	4 900,- / 3 000,-
Casper (Az egyik legjobb játszva tanító angol nyelvi CD)	6 400,-
Just Grandma & Me (angol, spanyol, japán)	2 900,-
Learn & Speak English/French/Spanish	17 900,- / 17 900,-
Merriam-Webster's Dictionary for Kids / OEM ver.	5 600,- / 2 400,-
Ruff's Bone / New Kid on the Block (Könyvvél)	3 900,- / 3 900,-
Super Living Books (5 + 1 program gyerekeknek)	4 400,-
Webster's New World Dict. /World of Languages	4 900,- / 2 200,-

Enciklopédiák, atlaszok, matematikai és egyéb ismeretterjesztő CD-k

3D Body Adventure (Az emberi test felfedezése)	6 400,-
Az állatok világa (Brehm 18 kötetes műve magyarul)	6 900,-
Animals of San Diego Zoo (Akció!)	1 996,-
Astrologer / Astronomer	3 400,- / 3 400,-
Compton's Interactive Encyclopedia'96 (JC)	4 900,-
Corel CD Home sorozatból	
Adventures with Edison	3 600,-
Movie Guide / Arcade Mania 1	3 600,- / 3 600,-
Interactive Alphabet / Internet Mania	3 600,- / 3 600,-
Nikolaj's Trains / NN&N Toymakers	3 600,- / 3 600,-
World's Greatest Classical Books	3 600,-
Cousteaus Under the Sea /Dinosaurs	7 900,- / 1 996,-
EbCiklopedia (magyar-angol kutya-enciklopédia) (Új!)	3 996,-
Grolier I Multimedia Encyclopedia - OEM	2 800,-
History Through Art 1.rész / 2. rész	7 200,- / 7 200,-
Le Louvre (Új!)	6 900,-
Manóka-Land (Játékos képességfejlesztő 4-8 éveseknek)	4 900,-
MathBlaster /MathBlaster: Episode 2	7 400,- / 7 400,-
New Electronic Cookbook	4 400,-
Ocean & Zoo Explorers (Élvezetes játék és tanulás - 2 CD)	7 400,-
Politikai és Gazdasági Világatlasz (Akció!)	5 990,-
Telefonkártya katalógus (Számozott telefonkártyával)	6 000,-
Travel Companion / Whales (Bálnák)	1 996,- / 1 600,-
World Atlas 6.0 for Win. (Új!)	6 400,-
World of Animals /World of Sport	1 996,- / 2 200,-
ZOO Kittenberger (A veszprémi állatkert)	3 200,-

Játékprogramok

11th Hour (Új!) / Ultra Pinball (Új!)	6 996,- / 4 900,-
1830 Railroads & Robbers	5 900,-
Actua Soccer (Új focijáték!)	6 996,-
Alone in the Dark 3.	6 400,-
Battle Isle 3 - Shadow of the Emperor (Új!)	6 900,-
Bridge Companion	3 200,-
Caesar 2 (Új!) / Capitalism (Új!)	5 900,- / 5 900,-
Chessmaster 4000 Turbo / Chess Net 3	2 400,- / 2 900,-
Command & Conquer (Új!)	6 996,-
Creature Shock / Crusader; No Remorse	6 400,- / 4 600,-
Dark Forces OEM/ Descent	4 996,- / 4 400,-
Destruction Derby (Autóverseny) (Új!)	7 900,-
The Dig (Új!) / Dungeon Master II	7 400,- / 7 400,-
Ecstasia (Akció!) / Epic Mega Games (Akció!)	2 400,- / 3 400,-
EF 2000 (Új repülőgép-szimulátor)	8 400,-
Falcon Gold Collection (Akció!)	8 400,-
Fatal Racing (Autóverseny)	7 400,-
FIFA 96 Soccer / FX Fighter	4 996,- / 4 996,-
Flight Unlimited + C. Fodder (együtt)	4 400,-
Game Killer / Gone Fishing	1 600,- / 6 800,-
High Seas Trader (Új!)	6 400,-
Jungle Strike & Desert Strike /Leisure Suit Larry	5 600,- / 2 996,-
Lucas Arts Archieves (válogatás 5 + 1 CD-n)	6 400,-
Mechwarrior 2 (Akció!) / Mega Race (Akció!)	6 900,- / 1 996,-
Monopoly (Új!) / Kombat (Új!)	7 600,- / 7 900,-
Need for Speed (autóverseny)	7 200,-
Phantasmagoria (JC)	7 400,-
Police Quest (Akció!) / Psycho Pinball	2 400,- / 7 240,-
Rebel Assault 2. (A Csillagok háborúja) (Új!)	5 900,-
Screamer (Új, szuper autóverseny)	4 900,-
SimCity 2000 Collection /SimCity 2000	3 996,- / 2 800,-
Sim Isle („egy profi SimCity folytatás”)	4 800,-
Star Trek Final Unity	7 996,-
Tilt (3D pinball) /Top Gun (Rep. szimu.) (Új!)	6 900,- / 8 400,-
US Navy Fighters; Dawn Patrol (JC)	3 800,-
Virtual Karts (Go-Kart verseny)	6 400,-
Wing Commander II & Ultima Underworld	1 990,-
Wing Commander IV (6 CD) (Új!) / Wolf	8 400,- / 3 900,-

Mindenkit szeretettel várunk az IFABO kiállítás A pavilonjában, a 110/a standon!

ACOMP

ACOMP Bp. László u. 74. (a Béke tó partján) Tel: 371-6116
 ACOMP Bp. László u. 74. (a Béke tó partján) Tel: 371-6116
 Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13



MiniSne

486DX2-66MHz, 4MB RAM, 840 MB
 Hardisk, 512 MB, VGA
 Color Monitor, 1024x768
 billentyűzet

89.990 Ft

Office

486DX2-66MHz, 4MB RAM, 840 MB
 Hardisk, 512 MB, VGA
 Color Monitor, 1024x768
 billentyűzet

122.000 Ft

Office Pro

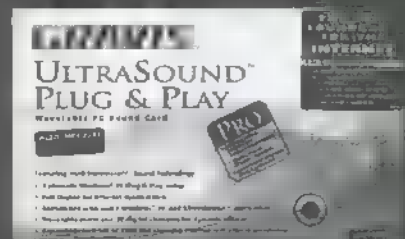
486DX2-66MHz, 4MB RAM, 840 MB
 Hardisk, 512 MB, VGA
 Color Monitor, 1024x768
 billentyűzet

148.000 Ft

High Tech

PENTIUM 133MHz
 8MB RAM, 1GB Hardisk, 840 MB
 Hardisk, 512 MB, VGA
 Color Monitor, 1024x768
 billentyűzet

300.000 Ft



Már az új Gravis
 PnP

29.992 Ft

Izelítő munkából

4MB EDO RAM	10.992
4MB SIMM 70ns	8.292
586 75-200MHz alaplap	16.300
486DX4 100MHz	7.762
Pentium 100MHz	10.992
Pentium 133MHz	18.992
Memoria 4x CD-ROM	9.992
Win95 450 lemez	10.992
Hornet2 14.400 bps modem	1.792
32 Trio64 Hardisk 2MB EDO RAM	15.600

Media Vision 16

Media Vision 16
 Hardisk, 512 MB, VGA
 Color Monitor, 1024x768
 billentyűzet

7.990 Ft

Akció!

ingyen
 BitFax szoftver
 Virusirtó + Dos Navigator
 Norton Commander
 Magic
 WarCraft
 stb)

Nagyot estek az árak, most vásároljon!

Az árak az ÁFA-t

Minden

10 év

Nagyot estek az árak, most vásároljon!

ELŐSEGÉLY



CAESAR 2

Ha ötmillió pénzt szeretnél, a ki-
mentett állásban keresd meg a
következő byte-sorozatot vala-
milyen hex-editorral (pl.
Hacker's View): 16 4E 00, és írd
át 40 4B 4C-re.

CRUSADER: NO REMORSE

A játék közben írd be:
JASSICA16. Ezzel engedélye-
zed a következő cheat-eket:

F10 - mindenféle szuper cuccok
Ctrl-F10 - sérthetlenség

DESCENT II

A játék közben használható kó-
dok (nem kell megjedni, ha be-
gépelésük közben pl. elmozdul
az úrhajó, a hatásuk független
attól)

GABBAGABBAHEY - Ez az elő-
ző Descent-ben volt kód, itt tu-
lajdonképpen anti-kód. Hatásá-
ra 1% energiánk és pajzsunk
marad.

ZINGERMANS - Sérthetlenség.
MOTHERLODE - Összes fegy-
ver.

ALIFALAFEL - Háromféle kiegé-
szítő eszközt kapunk: A T bil-
lentyűvel az energiát páncéllá
alakíthatjuk (ha az energia
100%-nál több), az S-el az
utánégetőt használhatjuk (gyor-
sabban haladhatunk), ■ H-val
pedig az úrhajó elején levő lám-
pát kapcsolhatjuk be. (A gom-
bokat az options menüben át
lehet definiálni)

EATANGELOS - Minden fegyver
nyomkövetővé válik (még a lé-
zerek is!)

CURRYGOAT - Kulcsok.

JOSHUA AKIRA - Teljes térkép.

WHAMMAZOOM - Szintugrás.

ERICA ANNE - A lövedékek
visszapattannak a falakról egy
darabig.

BITTERSWEET - A falak rugal-
masakká válnak, azaz össze-
vissza fognak hullámozódni.
Jópofán néz ki.

PIGFARMER - Ha beírod, és le-
csökkented a képernyő méretét,
akkor egy arcképet fogsz látni
■ kereten. Ha még egyszer be-
írod, eltűnik.

DESTRUCTION DERBY

Ha névnek ■ !DAMAGE! szót ír-
juk be, sérthetetlenek leszünk.

FURY ■

TRYMEON - Sérthetlenség

GIVITIUP - Fegyverek

URDUSTD - Turbo

JUMPNIT - Következő szintre ug-
rás

WORMITx - x. szintre ugrás

Maximális muníciók:

PACKIN1 - Servo Laser

PACKIN2 - Isokenetic Gun

PACKIN3 - Rapid Laser

PACKIN4 - DOM

PACKIN5 - Viper

PACKIN6 - Baryon

PACKIN7 - Superbomb

HEXEN

A bolti verzió kódjai

MARTEK - Háromszor használva
meghalsz.

CONAN - Elveszted a fegyvere-
ket.

SATAN - Sérthetlenség.

NRA - Összes fegyver és teljes
páncél.

CLUBMED - Maximális egészség.

INDIANA - Összes tárgy.

LOCKSMITH - Kulcsok.

CASPER - Átmehetsz a falon (no
clipping).

VISITxx - Az xx számú szintre ug-
rás.

SHADOWCASTERx - Váltás ■ ka-
raktertípusok között. 0 = harcos,
1 = pap, 2 = varázsló.

MAPSCO - Térkép.

BUTCHER - Összes szörny meg-
ölése.

DELIVERANCE - "Disznó" mód.

INIT - Szint újakezdése.

TICKER - Frame rate.

WHERE - A karakter koordinátái
(x,y,z).

PUKExx - Run script (xx 01 és 99
között).

~xx - Az xx sorszámú CD-Track
lejátszása.

LEMMINGS 3D

A teljes verzió pályakódjai (nehéz-
ségi szintenként)

FUN

2. BLIMBING
3. FANAGALO
4. DRICKSIE
5. KURTOSIS
6. GREGATIM
7. WALLAROO
8. AVENTAIL
9. GAZOGENE
10. JINGBANG
11. DIALLAGE
12. BUNODONT
13. NAINSOOK
14. YAKIMONA
15. FUMITORY
16. CINGULUM
17. BESLAVER
18. ANABLEPS
19. QUINCUNX

20. TARLATAN
TRICKY

21. KAMACITE

22. GUMMOSIS

23. PRODNOSE

24. NGULTRUM

25. COTTABUS

26. BEDAGGLE

27. EPICALYX

28. HOMALOID

29. LALLYGAG

30. BILABIAL

31. CACOTOGO

32. METAVURT

33. SLOWBURN

34. PELLUCID

35. MAKIMONO

36. KHUSKHUS

37. DISPLODE

38. RACAHOUT

39. ORGULOUS

40. DUNCEDOM

TAXING

41. CABOCEER

42. GEROPIGA

43. BONTEBOK

44. EMPYREAL

45. LANGLAUF

46. NANNYGAI

47. SARATOGA

48. QUINTAIN

49. MUSQUASH

50. ZOMBORUK

51. SKILLING

52. WOBEGONE

53. BINDIEYE

54. FRAXINUS

55. LINDWORM

56. CURLICUE

57. HANEPOOR

58. IDEMQUOD

59. BLANDISH

60. MALAGASY

MAYHEM

61. CHORIAMB

62. GARGANEY

63. KAOLIANG

64. MAROCAIN

65. OBTEMPER

66. TASTEVIN

67. VELLOZIA

68. BORACHIO

69. JACKAROO

70. COOLAMON

71. BANAUSIC

72. FABURDEN

73. RECKLING

74. MIRLITON

75. OPAPANAX

76. BIMBASHI

77. CAATINGA

78. PENSTOCK

79. SPRINGAL

80. BABIRUSA

MORTAL KOMBAT 3

A játék indításakor használható
command-line paraméterek

(Egyszerre több is használható,
pl. mk3 666 8000)

666 - Smoke-ot is lehet választá-
ni a játékban.

1995 - A játékosok átlátszóak
lesznek.

831 - A játékosok árnyékok lesz-
nek (olyasmi, mint az átlátszó,
csak feketében).

9966 - A játékosok sprite-ját tük-
rözi (az ellenkező irányba fog-
nak nézni, de az ütések rendes
irányba működnek).

8000 - Felgyorsítja a játékot.

603015 - Lelassítja a játékot.

8888 - A sprite-ok szélességét
megkétszerezi.

1111 - A sprite-ok szélességét fe-
lezi.

12345 - A sprite-ok magasságát
kétszerezi.

54321 - A sprite-ok magasságát
felezi.

4862222 - Ha védekezés közben
ütsz meg valakit, akkor majd-
nem minden energiádat elveszt-
ed.

1000000 - Kétszemélyes játék
esetén játszani lehet Shao
Kahn-nal és Motaro-val.

NOBLOOD (nagybetűkkel!) - Nem
fog vér látszódni játék közben.
Addig érvényes, amíg a BLOOD
paraméterrel vissza nem kap-
csolod.

NOVIOLENCE - Kikapcsolja a
fatality-eket. Visszakapcsolása ■
VIOLENCE paraméterrel.

REBEL ASSAULT 2

A pályakódok (szintenként, balról
jobbra az egyre nehezebb foko-
zatok, Beginner, Novice, Stan-
dard, Expert sorrendben)

2. JABBA, EWOKS, BANTHA,
ANAKIN

3. ENDOR, CHEWIE, KATANA,
KENOBI

4. LACHTON, DANKIN,
DENGAR, FORTUNA

5. BORSK, NOGHRI,
PELLAEON, MODON

6. KROYIES, CHAMMA, ITHULL,
OMMIN

7. AURIL, BOGGA, STEMNESS,
REKKON

8. KAMPL, INCOM, MYRKA,
SHAZEEN

9. FERRIER, KOTHLIS,
CHURBA, KIIRIUM

10. GALIA, KRATH, ARTOO,
GUNDARK

11. DENARII, SIOSK, SATAL,
DIANOGA

12. SADOW, ADEGAN, LOBUE,
ATUARRE

13. ONDERON, AMANO, DENEBA, ESSADA
14. ALEEMA, AMBRIA, STURM, PAPLOO
15. CATHAR, SYLVAR, CRADO, NASH
16. DOMINIS, MIRALUKA, CARRACK, PESTAGE

THE NEED FOR SPEED

Miután megnyertél két tournament-et, használhatod a következő kódokat, melyeket a neved helyett kell beírni:

EAC POWR - bonus-auto (Warrior)

EAC RALY - A Rusty Springs pályán rallyzni lehet

Fontos, hogy nagybetűket használj, és ■ SPACE-t se hagyd ki. Még néhány kód (lehet próbálgatni...), mindegyiket az EAC után kell írni:

WARP TEST SCAR 4X4R WACK
RULE QAQA TIME SLOW

Ha nem szeretnél a két tournament megnyerésével foglalatostkodni:

Az installált játék NFS\GAME-DATA\CONFIG\CONFIG.DAT file-ban írd be a 0000:63CC pozícióra 4D-t és 0000:63CE-re 48-at.

WARCRAFT 2

Nyomd meg az Entert, majd írd be a következő kódok valamelyikét (Ahol vesszővel elválasztva több kód szerepel, ott mindegyiknek ugyanaz a hatása):

SPYCOB, TEXAS, VALDEZ - 5000 egységnyi olaj.

GLITTERING PRIZES, KRYAL CASTLE - 10000 arany, 5000 egységnyi fa és olaj.

GOD, IT IS A GOOD DAY TO DIE - legyőzhetetlenség.

VERY COSMIC - az egységek támadóerejének és pajzsának javítása.

TITLE - egységek sebességének növelése.

GO BEZERK - sérthetetlenség, plusz erő.

FASTBUILD, MAKE IT SO - építkezés sebességének gyorsítása.

HATCHET - favágás gyorsítása (két csapással begyűjti a szokásos mennyiséget).

ON SCREEN, SHOW ME THE WAY, SHOWMAP, SHOWPATH - teljes térkép látható lesz.

NOGLUE, NOGLUES - csapdák kikapcsolása.

ECSTASY - győzelem.

FASTDEMO - a demo hamarabb kezdődik.

NETPROF - laser display.

THERE CAN BE ONLY ONE - játék befejezése.

YOU OWE ME - játék befejezése.

Dino

Duke Nukem 3D

DNCORNHOLIO - God mode

DNSCOTTY - pályaugrás

DNSTUFF - felszerelés

DNVIEW - külső nézet

DNITEMS - az összes tárgy

LEVEL 1 — HOLLYWOOD HOLOCAUST

1. Az RPG az INNOCENT felirat alatt. A ferde párkányról ugorjunk ide.

2. A szoba a mozival szemben az első emeleten. Ide Jetpack-kel juthatunk fel.

3. A szoba falán levő poszter, mögötte szteroidokat találhatunk.

4. A mozi előcsarnoka. A pénztárgép használata után a jobb oldali falon fent egy kis szoba nyílik ki, a jutalmunk némi fegyverzet (Armor). Ez a program szerint nem titkos hely, de azért említést érdemel. A játéktérben felvívó lift melletti szemeteskuka tetejére ugorva a fejünk felett ki tudunk nyitni egy szobát, ahová beugorva egy fényerősítő szemüveggel leszünk gazdagabbak.

5. A mozi WC-jében ugorjunk fel a bal oldali klotyó tetejére, a rács megsemmisítése után menjünk végig a szellőzőn, ahol egy szobába jutunk (Töltények ■ Shotgun-hoz).

6. Vetítőterem. Ugorjunk a vetítógép tetejére, ahol kapunk egy 50%-os Health bonus-t, és az időközben kinyíló ajtó mögött egy RPG-t.

7. A moziterem. Robbantsuk ki a vásznat, mögötte találhatjuk meg a Jetpack-et és némi muníciót. Szintén nem számít titkos helynek, de a játéktérben próbáljunk meg játszani egyet ■ Duke Nukem géppel, mire ■ jobb oldalon a fal kinyílik, és egy Holoduke található mögötte.

8. A híd a kijáratnál. Forduljunk háttal a kijáratnak, ugorjunk a bal oldali párkányra, ami körbevisz egészen a moziig. Itt ugorjunk fel ■ pálmafára, majd be ■ szemközti ablakon. RPG töltetek, fegyverek, és egy linge öltözetű táncoló néni, az utóbbi sajnos csak ■ TV képernyőjén. A hídnál még felrepülhetünk ■ Jetpack-kel, és két tigris (így hívom ■ gépkönyv szerint Turret-nek nevezett ellenfeleket) legyilkolása után fent egy újabb Jetpack-et találhatunk.

LEVEL 2 — RED LIGHT DISTRICT

1. A korhatáros újságokat/videókat árusító shop-ban a pult mögött a jobb sarokban levő polc fölött egy kamrát nyithatunk ki, ahol más egyebek mellett egy újabb Holoduke-ra lelhetünk.

2. A helyszín marad, a pult mögül nézve a jobb oldali falon az egyik polc elfordítható, a mögötte levő szoba fegyvereket és muníciót rejt.

3. A shop mellékhelyiségében a kézszáritót használva ■ falon egy kamra nyílik ki, benne egy infraszemüveggel. A peep-show kabinjait ■ fal felrobbantása után ki lehet nyitogatni, a bent levő ellenfelek lekaszálása után az egyikben egy RPG-t találunk. (Már csak azt nem értem, miért volt szükség a kabinban ■ Shotgun-ra...) Az utcán a

starthelyől nem messze egy ferde párkányról jobbra indulva egy 50%-os Health bonust találunk.

4. A szennyvízcsatorna. A felrobantott épület mögött egy csatornafedelet találunk, amit az RPG-vel vagy csőbombával robbanthatunk ki. Lent Holoduke-ot, infraszemüveget, szteroidokat és fegyvereket vehetünk magunkhoz. Ide ■ WC-n keresztül is bejuthatunk.

5. A sztriptízbár. A sarokban egy sor szék található, rájuk lépve a szemben levő két táncosnő mögött egy fal nyílik ki. Rohanjuk oda, majd felugorva fegyvereket szerezhethetünk.

6. A székekkel szembeni falon levő rács szétlövése után egy szellőzőcsatornába jutunk, itt egy Health bonus van, de ezenkívül csak itt lehet továbbjutni.

7. Ugyanitt a függöny kinyitása után ugorjunk a platformra, ahol a 'disznók' voltak, és bal oldalon egy infraszemüveget láthatunk. Futásból ugorjunk oda.

8. A pálya végén levő padlásszoba. A fal amelyre a holdfény esik, kinyitható, odabent egy Medkit-et találhatunk.

LEVEL ■ — DEATH ROW

1. A kivégzőterem sarkában levő kamrából a villamosszéket lesüllyeszthetjük, lent pedig egy Shotgun a jutalmunk.

2. A szentélyben nyomd meg a táblát, ami egy arcot ábrázol. A helyszín egy kissé átalakul, és megnyílik egy folyosó. Bent egy Chaingun-t, egy Octabrain nevű ellenfelet és egy haldokló Doom figurát találunk.

3. Még mindig a szentélyben. Ha átváltoztattuk ■ helyszínt, lödjünk bele a tábla felett levő kapcsolóba, egy kamra nyílik ki fent mögöttünk egy 50%-os Health bonus-szal.

4. Az első cella. Fordítsuk el az ágyat, bent az alagútban egy rakás fegyverhez jutunk.

5. A központi vezérlőterem. Az elforgatás után nyisd ki az ajtót, várd meg amíg a tigriske kiiktatja neked ■ lézert, menj rá a kis hídra, és nyisd fel ■ fedelet. Egy térkép rejlik alatta. Jobbra és balra nézve némi kaját találhatsz.

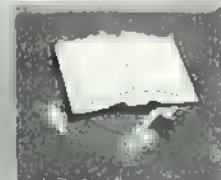
6. A nyílt tér a Turret-ekkel. Ugorjunk a lejtős szegélyre, onnan a platformra, ahol a Turret-ek voltak. Látni fogunk még egy párkányt, ami a két platformhoz egy titkos területtel csatlakozik.

7. Ugyanitt egy alagút vezet a fegyveres tigristől a cella blokk végébe.

8. A laguna. A dupla ajtó mellett egy szakasz vezet a nyílt udvarra.

9. A tengeralattjáró hátuljában egy reaktorterm.

Ruszi /MORTAL TEAM



KISKAPU

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KÖNYVKERESKEDEÉS

Panem - McGraw-Hill

Reál

ComWare

BBS-E

Kossuth

Aula

ComputerBooks

Park

Microsoft Press

PC Start

Cserkő

Angster - Kertész

Computer Panoráma

CoDe

Tudomány kiadó

Springer Hungarica

Várjuk számítástechnikai szaküzletek jelentkezését
viszonteladói hálózatunk bővítése céljából!

1081 Budapest, Népszínház u. 29.

Tel./fax: 269-9119, 134-1528

Postacím: 1447 Budapest Pf.:513

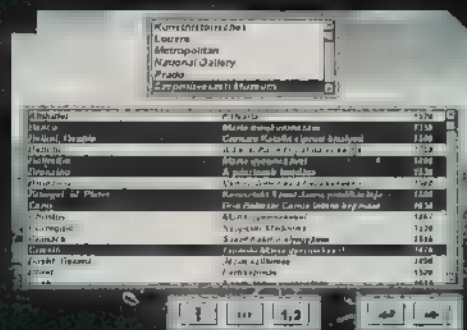
Kérje részletes tájékoztatónkat levélben vagy
telefaxon!

Made in Hungary

A New Hungary CD összeállításunk első kettő korongjával. Az első a magyar nyelvű CD-ket tartalmazó lemez, a második az angol nyelvű CD-ket tartalmazó lemez.

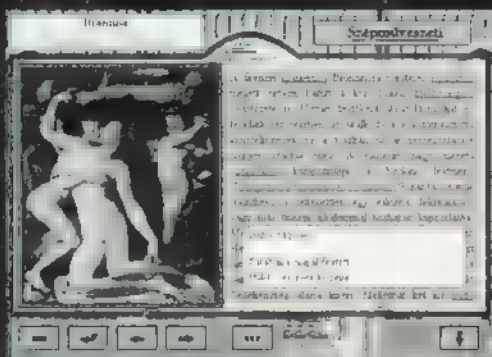
I. fejezet, avagy nézet

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek.

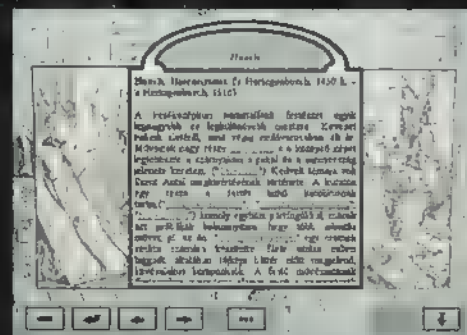


Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...



Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...



Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

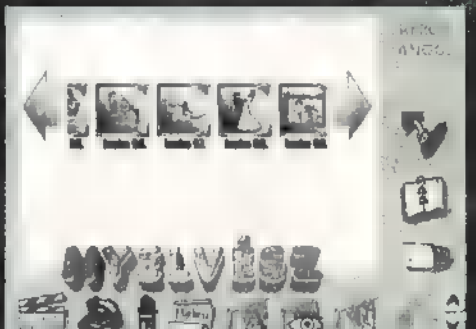
Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

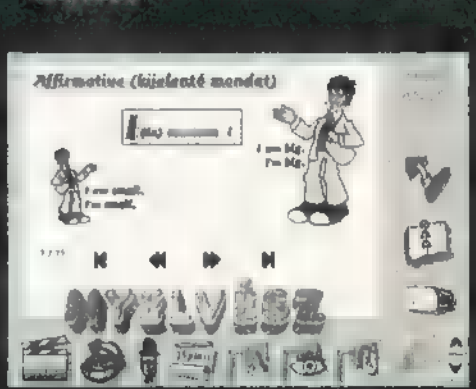
Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...



Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...



Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...

Aki a festészetet szereti, rossz ember nem lehet! - mondják az emberek. Tehát: a festészet...



Játék

5

Az X-Info Kft. gondozásában nemrég jelent meg egy állatkerti témát feldolgozó CD. Melyik állatkertről van benne szó?

A helyes megfejtések beküldői között egy ilyen CD-t sorsolunk ki.

A múltkoriban szó volt a **Pro Pinball - The Web** című kitűnő 3D-s flipperről. Ott arra jutottunk, hogy óriási fölényrel vezet a flipperprogramok mezőnyét. Most ennek tükrében vesszük nagyjából a régióba ígért **TILT**-et, amely éppen tárgya volt egyik múltkorai rejtélyünknek.

A **Virgin** hírnevéhez illően rendkívül igényes csomagolásban hozta ki a **TILT**-et, kicsit megkésve. A késés hiba volt, mert mire a nagy dirrel-dúrral beharangozott játék megjelent, már volt a piacon egy igen erős konkurencia (természetesen a **Web**ről van szó), és ez talán az eladási listákon is erősen nyomot hagyhatott. A szép külső mellett a belső sem hazudtolja meg, az egész játékra jellemző az igényes grafikai kivitelezés és az izléses design. Lássuk kicsit bővebben...

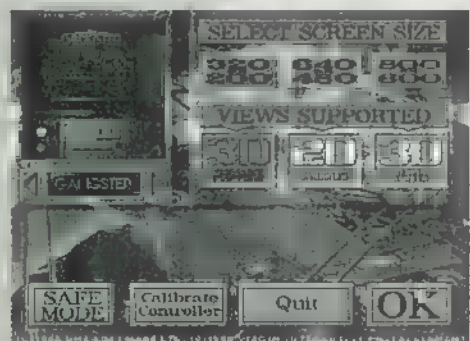
Indításnak 3 animációt tekinthetünk meg, majd az igen elegáns főmenüképernyőre kerülünk, ahol elvégezhetjük a fontosabb beállításokat:

- **Képernyőmód kiválasztása** (320x200, 640x480, 800x600, utóbbi kettőhöz persze SVGA kártya is szükséges 512K memóriával)
- **Nézet beállítása:**
 - **3D Scrolling:** 3D-s táblát kapunk, de nem kerül az egész a képernyőre, a golyó helyzetétől függően láthatjuk a megfelelő területet. El lehet képzelni a sebességet... 320x200-as és 640x480-as videomódban használható
 - **2D Plan:** A korábbi flipperekből megszokott felülnézet, csak 640x480-ban meg
 - **3D Fullscreen:** A **Pro Pinball**-ban is látott 3D-s kép, 640x480-ban és 800x600-ban próbálkozzunk

Mint a fentiekben kiderül, csak 640x480-as módban választhatunk több nézet közül. Ha van elég memóriánk (16 MB), akkor minden nézetet betölthetünk, és menet közben változathatunk köztük. 8 MB memóriával a 3-ból általában 2 befér, ez a táblától is függ.

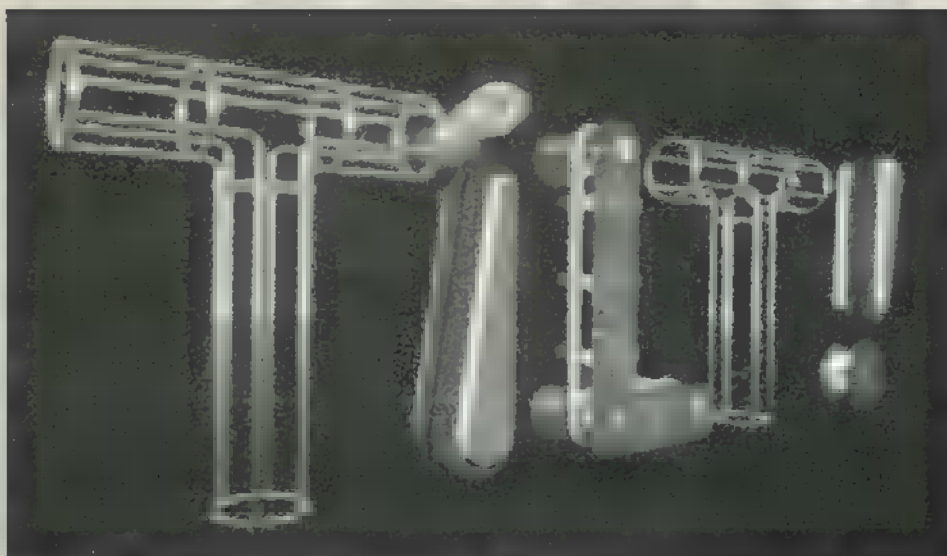
Még két érdekes pont van a főmenükben:

- **SAFE/FAST MODE kapcsoló:** FAST MODE-ban a program a scrollozáshoz videokártya-specifikus trükköket használ, így gyorsítja a játékot. Ez persze nem minden kártyán fog menni, ilyenkor marad a SAFE MODE.



- **A tábla kiválasztását elősegítő panel.** 6 (!) táblánk van, úgyhogy valószínűleg mindenki meg fogja találni az ízlésének megfelelőt.

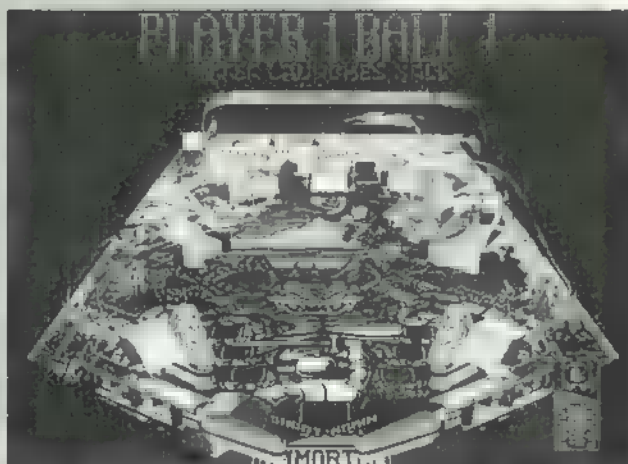
Indítsunk el egy táblát! Miután betöltődött, a **New Game** ablakot látjuk, ahol ki kell választani a játékosok számát. Ha továbbra is 'Escape'-et nyomunk, akkor megjelenik az **Options** menü, ahol néhány beállítást végezhetünk. Kiemelendő a **Graphics Contrast**, amivel a színek



kontrasztját állíthatjuk be.

A játékban használható billentyűk:

- 'Esc': Pause és Options menü
- 'Enter'/'Kurzor le': Golyó kilövése
- 'Bal Shift': Bal flipper
- 'Jobb Shift': Jobb flipper
- '/' : A tábla lökdösése jobbra
- '\ ' vagy 'Z': A tábla lökdösése balra
- 'Space': A tábla lökdösése felfelé
- '2': Váltás 2D-módba (ha be van töltve)
- '3': Váltás 3D-scroll-módba (ha be van töltve)
- '4': Váltás 3D-módba (ha be van töltve)



Mint már említettük, 6 különböző tábla fölött rendelkezhetünk, a készítő szándéka szerint egyes táblák a kezdőknek, mások a profikhoz állnak közelebb. A különböző pályák egyébként sok hasonló stílusjegyet hordoz, de azért a hasonlóság nem ölt vesztes méreteket. Pár szó az egyes táblákról:

FunFair:

Egy vásáron kell ténykednünk, szerepelnek megszokott alkuszok, jóvendőmondók és egyéb standard kellékek. A tábla kezdőknek készült, egyszerű rámpákkal és loopokkal, gyorsan aktiválható bonus-okkal.

Space Quest 2049:

Helyszín: az űr. Repkedni kell űrhajókkal, űrsiklókkal, néha harcolni egy kicsit, vagy valami érdekes küldetést végrehajtani. Egyszerű tábla, az előzőhöz hasonlóan könnyűek a rámpák és a loopok, viszont a küldetések változatosak, és elég sok is van belőlük. Ennél a táblánál igen furcsa érzéseink támadtak, az ötletek és a megnevezések kb. fele ugyanis visszaköszön a **Pro Pinball**-ból. Ekkora véletlennek igen kicsi a valószínűsége, de akkor ki lopott kitől?

Gangster:

Maffia, bűnözők, autós üldözések... Egy gengszterfőnök életébe képzelhetjük magunkat a tábla segítségével, cél természetesen a pénz, nem utolsósorban az életben maradás. Rengeteg "küldetés" van a táblán,

igen szórakoztató játszani.

Monster:

Csúf szörnyek pályáznak itt a bőrünkre, és persze a háttérben ott bújkál a titokzatos Rém is. Sikerül vajon túlélni a szörnyűségeket? Kicsit emlékeztet az előző táblára, viszont több rámpa van.

Roadking U.S.A.

A 60-as években járunk, színhely az Egyesült Államok. Mindenki autóval jár, a benzint szinte ingyen van, a ifjancok rendszerint országúti versenyeket rendeznek, a rendőrök legnagyobb "megelégedésére".

Ujdonságot jelent az eddigi táblákhoz képest, hogy van videomód is.

Myst and Majik

Ez egy középkori tábla. Bátor lovagok vagyunk, akik mindenféle szörnyekkel, pl. sárkányokkal küzdenek, várakat ostromolnak, meg ilyenek. Modern tábla, a készítő szerint igazi kihívás a profiknak.

Mind a 6 tábla jó, kiemelni talán csak a **Myst and Majik**-et érdemes, azt kifejezetten élveztük. Kezdőknek elsősorban a **Space Quest 2049**-et ajánljuk. A **Pro Pinball** táblájának szintjét egyik sem éri el, de azért panaszra nincs ok. Nagyszerű ujdonság, hogy egyes dolgok elérésekor (pl. lock) rövid renderelt animációt láthatunk, ezek igen profin meg vannak csinálva.

Nézzük meg egy kicsit a játék kivitelezését!

Pentiummal nem rendelkezők valószínűleg igen hamar rá fognak jönni, hogy ez a játék nem az ő gépükre készült. 486 DX2-n még igen lassú, és DX4-en sem igazán tökéletes. Már a **Pro Pinball** esetében is panaszokadtunk a sebességre, de a **TILT** nagyságrendekkel veri a **Web**-et lassúság terén. Tényleg nem értjük, hogyan sikerült ezt így összehozni... A golyó mozgása sem tökéletes tel-

jesen. A készítő állítólag rengeteg időt öltet a modellezésbe, ennek általában látszik is az eredménye, sajnos az ütők környékén a golyó egy kicsit furcsán viselkedik. A **Pro Pinball**-ban látott tükröződések itt is megvannak, de lényegesen gyengébb minőségben, gyanítjuk, hogy valami sumátság is van a dologban. A DOT-Matrix képernyő egész jó, a többi flippert veri, de a **Pro Pinball**-t meg sem közelíti.

A hangok szintén megfelelnek az elvárásoknak, ugyanígy a zenék is, azonban táblánként csak egy zene van.

Itt egy kis táblázat, elég elgondolkodtató:

	Web	TILT
Program hossza	144M	134M
Zenék hossza	30 perc	12 perc
Táblák száma	1	6

Mondjuk a **Web** esetében 60M-t elvisz a slideshow, de a különbség így is szembeütő.

Játék közben nagyon észre lehet venni a zenék közötti különbséget, hosszú játék esetén a **TILT** képernyőjén kicsit egyhangúvá válnak, a **Web**-nél ilyen veszély nem fenyeget (csak az egyes trackek közötti váltással járó kattogás ne lenne...).



Van egy megfontolás, amiről eddig nem volt szó: a játékvásárlás anyagi oldala. Igaz, hogy a **Pro Pinball** érezhetően jobb, mint a **TILT**, azonban kb. azonos pénzért a **TILT**-tel 6 táblát kapunk, míg a **Web**-el csak 1-et. Ha valakinek sok pénze van, annak javasoljuk mindkettőt, viszont ha csak az egyikre telik, akkor a **TILT** talán jobb vétel.

Mindenesetre, ha van rá lehetőség, mindenképpen érdemes mindkettőt megnézni.

Remek játék ez a **TILT**, az összes hibájával együtt is. Ha a **Pro Pinball** nem lenne, magasan vezetné a mezőnyt - így azonban kénytelen megelégedni egy erős második hellyel...

Végezetül egy kérdés: miért nincs mostanában egy flipper sem, amelyben a **Psycho Pinball**-t akárcsak megközelítő videomódok lennének?

Bryan

Minimum hardver: 486SX-25, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB

Kiadó: Virgin

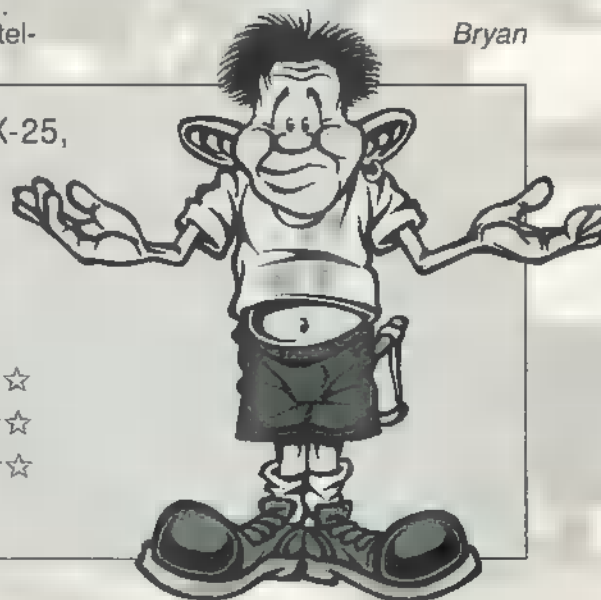
Teszt példány: Mixim Kft.

Grafika: ★★★★★★★★☆☆

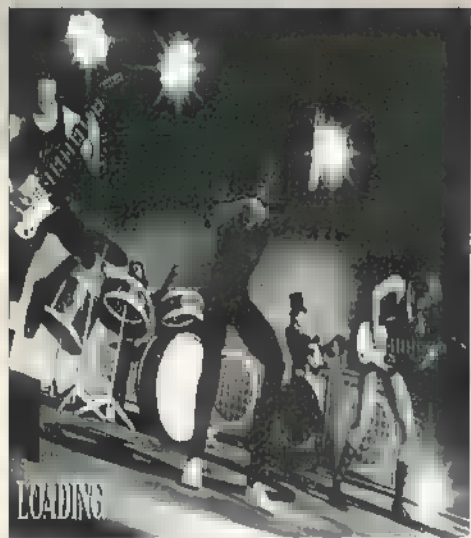
Hang: ★★★★★★★★☆☆

Design: ★★★★★★★★☆☆

IQ: —



1995 a flipperok éve volt, valószínűleg több jelent meg belőlük egy év alatt, mint 1994 végéig összesen. Szerencsére nemcsak a bővíti-ápar képviselői kerültek elő, hanem született néhány igazán igényes, élvezetes darab is. A hagyományos felületi, scrollozós képernyők után végre láthattunk 3D-s kivitelezésű programokat. A táblák készítői is igyekeztek, jópár olyan asztallal találkozhattunk, amelyek szerkezete, lehetőségei becslésükre váltak volna egy igazi flippergépnek is.



Az **Extreme Pinball** a jobb mezőnyébe sorolható, hagyományos felületi flipper. A dobozon szereplő "Best Pinball game so far..." felirat láttán ugyan megkérdőjelezhető az idézett kritikus élménye, de azért panaszkodni semmi okunk, az engine valóban a legjobb 2D-s flipper mezőnyében, a táblák pedig valahol **Psycho Pinball** szintjén helyezkednek el.

Mielőtt megnéznénk magát a játékot, ejtenénk pár szót a kivitelezésről. A játék végig 320x400-as felbontást használ, így minden VGA kártyán hajlandó működni (feltéve, hogy a kártyán van 128K memória). Ez csak az elmélet, miután scrollozgat, javallott egy gyors videokártya, valamint legalább DX2-66.

Az útmutatóban igazi meglepetésként ért minket, hogy bár a játék támogat Gravis UltraSoundot, Sound Blaster használatát javasolja. Aztán jött az igazi meglepetés: a 4 táblából 3 lefagyott UltraSoundon! Az okra csak gyanakodni tudunk: nálunk a Gravis nem a 220h-as porton van, a kézikönyv pedig ezt propagálja. Ha a gyanú megalapozott, akkor a program készítői közül valaki elképesztő dilettanciáról tett tanúbizonyságot... A következő furcsaság az volt, hogy a kézikönyv CD-minőségű zenét emleget. Hiába nézegettük a CD-t, egy darab audio track nem volt rajta. A 13 MB-os játékba meg valóságos csoda lenne CD-minőséget belevárácsolni. Persze, ha valaki egyszer meghallja a játék által produkált audio-t, mindjárt elfeledkezik mindenféle CD-s minőségről...

Szerencsére DOS alatt is fut program, nem csak WIN '95-tel hajlandó működni. A 13 MB-os méret azt sugallja, hogy kellene lennie lemezes verzióknak is, de ebben ne legyen senki biztos.

Az install egyébként szégyenletes, kérdez ugyan directory-t, de oda nem másol indítható file-t. A directory helyét úgy állapítja meg, hogy a főkönyvtárba ír egy rejtett file-t, és ott adja meg az útvonalat. Csúnya...

EXTREME PINBALL

Lássuk akkor magát a játékot. Indítás után néhány kellemes képet láthatunk, a rutinosabbak talán már a stílusból is felismerhetik, hogy Epic Megagames játékról van szó. Ezután a főmenübe kerülünk, itt választhatunk táblát, beállíthatjuk a játékosok és a golyók számát, stb. Az egyetlen érdekesség az Options menüben van:

Scoreboard Color: A DOT-Matrix képernyő színe

Scoreboard Visibility: Itt állíthatjuk, hogy **DOT-Matrix** kép mikor legyen látható:

- **Auto:** Akkor, amikor **é k h o z** szükséges
- **Manual, preferred on:** Az 'Enter' billentyűvel kapcsolhatjuk, alapértelmezésben be van kapcsolva
- **Manual, preferred off:** Mint az előző, de alapértelmezésben kikapcsolt DOT-Matrix képernyővel



Amikor elindítjuk a kiválasztott táblát, kapunk egy jó képet, majd **töltés** után egy egész szemrevaló animációt tekinthetünk meg a DOT-Matrix-on. Lássuk az egyes táblákat!

Urban Chaos:

A nem túl megnyerő jövőbe kerülünk, ahol természetesen egekbe szökik a bűnözés, ennek megfelelően meglehetősen pocskék a közbiztonság. Mi fogjuk a hős szerepét játszani, aki igyekszik többé-kevésbé rendet tenni. Némi segédlet:

- A két ütő között egy "golyóálló mel-lény" található, ha sikerül kigyújtani, és az ütők lent vannak, **golyó** nem tud leesni középen
- A lényeg az, hogy mind a 6 "link"-et sikerüljön aktiválni, ezután kapunk multiball-t, és azzal remekül lehet majd tarolni

Monkey Mayhem:

Irány **dzsungel**! Egy asztronauta szerepét alakítjuk, aki a Majmok (egyik) Bolygójára keveredett, és nagyon szeretne onnan elmenekülni. Néhány tipp ehhez:

- Ha 10-szer eltaláljuk a zsiráfot, az állatkerben egy madarat gyűjthe-

tünk be, tetemes pontmennyiség kíséretében

- Jobboldalt középen láthatunk rengeteg leszedhető célpontot, ha lelőttük őket, akkor szabad az út az Erdei Menedékbe (középen), a program ezt is nagyon díjazza
- A Banán Díjnak nevezett Jackpot könnyedén növelhető bármely bonus begyűjtésével
- Van 3 Combo, amiről **kézikönyv** sem árul el többet - **szokásos** rámpa- és loop-kombinációkkal érde-mes próbálkozni, minél rövidebb időn belül

Medieval Knights:

Ez **tábla** **középkorba** kalauzolja **Játékost**, ahol hős lovagok szerepében megküzdehet mindenféle evil sárkányokkal, trollokkal, és egyéb mocskos dögökkel. Ha elég hősi-esnek sikerül lennünk, akkor még a trónterembe is eljuthatunk, és a legelszántabb lovagokat talán még az sem riasztja vissza, hogy minden bi-

zonnyal kénytelenek lesznek feleségül venni valami királylányt - ezek tudvalevőleg jóval rémesebbek bármilyen sárkánynál... Néhány tipp:

- Felül van egy FEAR felirat, ennek néha villog egy betűje, érdemes foglalkozni vele. Ugyanitt, ha minden betűt leszedünk, nő **bonus-szorító** értéke.
- A jobboldalt középen látható célpontokhoz egy-egy ábra is tartozik, ha sikerül kigyújtani, **célpont** sokkal többet fog érni. Ugyanez igaz a

Trollbarlang melletti magányos célpontra is.

Rock Fantasy:

Az utolsó pályán egy rockzenekar szürke hétköznapijaiba képzelhetjük magunkat. Tudjátok: koncertezés, pia, nők, kábítószer, zeneszerzés rutinból, felvételek, videoklippek, meg minden. Célunk természetesen a hírnév, és még természetesebben a minél nagyobb profit.

Marha jó poén, hogy labda gyanánt egy Földgömb pattog ide-oda, még forog is, csak éppen a forgásnak nem sok köze van **golyó** perdületéhez.

Néhány ötlet:

- Ha néhány golyót sikerült már eltenni multiball reményében, akkor a célpontok jóval többet fognak érni
- Amikor **GROUP** célpontokat sikerült leszedni, megnyílik az út **hírnév** felé 5 másodpercre (Road to Stardom), ha sikerül a felső loopot **megadott időn belül** eltalálni, akkor szépet kaszálhatunk
- A majmos táblához hasonlóan itt is vannak titkos Combo-k

A végére marad némi Trouble-Shooting, ugyanis a kézikönyv olyan furcsaságokat említ, amiket érdemes közreadni, már csak **vicc** kedvéért is.

- Szükségeltetik 430K (hangokkal 500K) base memory, valamint 3M XMS
- Ne használjunk se EMM386-et, se QEMM-et, maradjunk **HIMEM**. SYS-nél (miután DOS4GW-val indul, legfeljebb csak a sebességgel lehetnek gondok)



- Ne használjunk ANSI.SYS-t (??)
- Ne használjunk DOSKEY.COM-et (ez már irtózatossá blödségl)
- Ne használjunk cache-t (pedig nem válik kárára a töltés sebességének) Szóval-szóval... Furcsa egy játék ez az **Extreme Pinball**... Jó ugyan a golyó viselkedése, a táblák sem rosszak, azonban a kivitelezésbe csúsztak sajnálatos hibák és blödlök. Talán kellett volna még egy hetet dolgozni vele, nem?

Bryan

Minimum hardver: 486DX2-50, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB

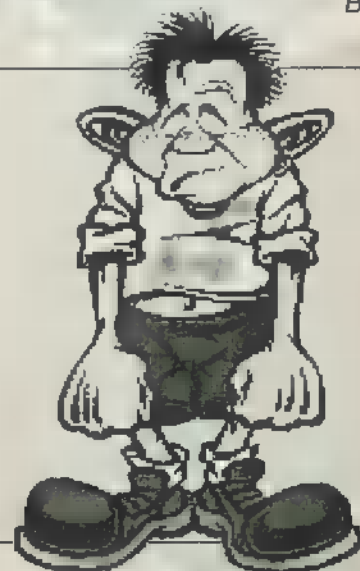
Kiadó: Electronic Arts
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika: ★★★★★☆☆☆☆

Hang: ★★★★★☆☆☆☆

Design: ★★★★★☆☆☆☆

IQ: ---



Talán már sokan hallották *Alekszej Pajitnov* nevét. De ha első jelentős találmánya kerül szóba, akkor minden bizonnyal mindenki tudni fogja, kiről is van szó: az úr nevéhez egy **Tetris** nevű játék koncepciója fűződik...

Furcsamód sok év telt el a **Tetris** után, amíg egy software-cég úgy gondolta, hogy *Pajitnov* kreativitását ki lehetne használni, és az ő ötleteire alapozva különféle játékokat kiadni. Az első ilyen gyermek **BreakThru** volt néhány éve, és azóta rendszeresen jelennek meg *Pajitnov* nevével fémjelzett játékok, akiről egy alkalommal sem mulasztják el megemlíteni, mi is volt első nagy ötlete...

Igen-igen, ennek bizony eléggé üzletszaga van. Ennek megfelelően az egyébként igen tehetséges úriember nevével fémjelzett játékok színvonalja egyre csökken, és neve lassan már nem igazán a minőségre lesz garancia...

Ebbe **sorozatba** remekül beilleszthető a **Spectrum Holobyte** által forgalmazott **Knight Moves**. A játék dobozán *Pajitnov* vigyorog igen megnyerően (?), és elmondja, hogy milyen nagyszerű játék is ez, mennyire szereti, meg ilyenek. A dobozon azonban nem ez a leglényegesebb momentum, hanem a következő (a lényeg összefoglalva):

"Designed for Microsoft Windows '95... Requirements: IBM 66 MHz or faster... 8 MB RAM... Double speed CD-ROM Drive... Local Bus or PCI video card..."

Elég rémületes lista... Főleg a WIN '95 igény meglehetősen megdöbbentő, meg lennének lépve, ha egy kis pluszmunkával nem lehetett volna működtetni WIN 3.1, vagy akár DOS alatt... No mindegy, nézzük magát a játékot!

A kerettörténetből kiderül, hogy egy hős lovag várát egy varázsló vezetésével mindenféle gonosz szörnyek szállták meg, és **hős lovag** persze nem azért hős lovag, hogy ezt annyiban hagyja. Még arra is hajlandó, hogy 10 szint összesen 60 pályáján végigugráljon, és legyőzze, esetleg kicselezze az elvetemült rémségeket, akik persze nem igazán szeretnék **régi rendszer** visszatérni. Még azt is belecsempészték **kerettörténetbe**, hogy a játék könnyen függőséget okozhat - hát ettől nem tartunk túlzottan...



A lényeg meglehetősen egyszerű: Egy sakktáblára emlékeztető pályán lovagunkkal össze kell szednünk az érméket és a kardokat, az előbbieket tetszőleges, míg az utóbbiakat kötött sorrendben. Ha megvan minden, akkor el kell vergődnünk **koronával díszített mezőre**, és már jöhet is a következő erőpróba.

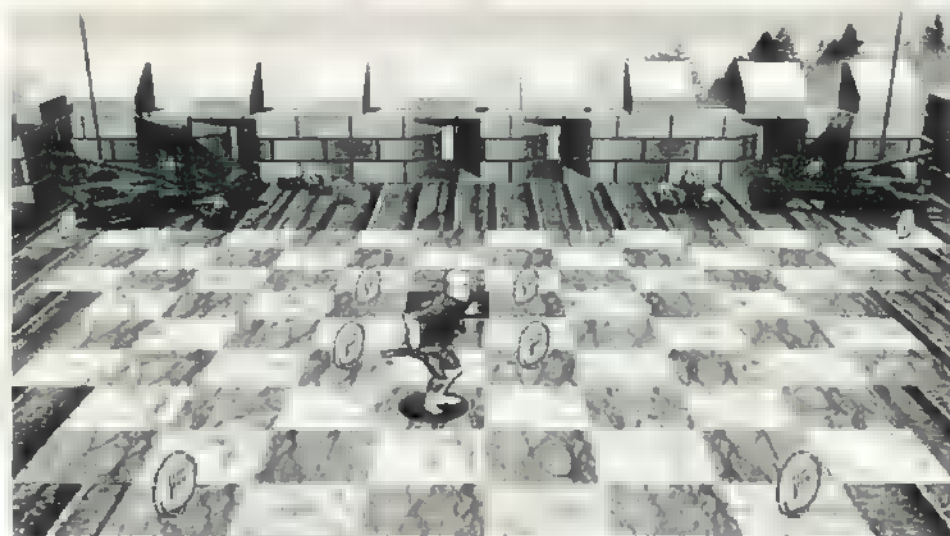
Mivel lovaggal játszunk, csak lógásban közlekedhetünk. Ez még önmagában nem lenne baj, a szörnyű az, hogy amint egy pályán elindulunk, lovagunk egy pillanatra sem áll meg, ha nem jelölünk ki neki új célt, akkor



az előző és jelenlegi mezője között fog ugrálni, ami két okból igen negatív:

- Ha sokáig játszunk, akkor szemünk valószínűleg kifolyással fog fenyegetni. Ezt tetézi az a tény, hogy ha ugrás közben más célpontot jelölünk ki, akkor minden átmenet nélkül odakerülünk, tovább gyötörve **szerencsétlen szemizmot**.
- Amikor rálépünk egy mezőre, az narancssárgára (forróra) vált. Ha újra rálépünk, akkor láva lesz belőle, és egy darabig az is marad, egy újabb rálépés pedig már fatális. Némi vigasz, hogy ilyen módszerrel az ellent is lehet irtani...

Mert ugye ellenfelek is vannak, csak hogy ne legyen olyan egyszerű az élet. Minden konfrontáció számunkra végzetes, kivéve, ha van va-



lami védőfelszerelésünk (pl. homokóra).

A következő állatkákkal lesz dolgunk:

- **Zöld pók:** A legbutább ellenség, egy 4 mezőből álló négyzetben mozog körbe-körbe, esetleg a tábla széle mentén köröz. Lassú, a lávázás módszerrel jól irtható, de általában amúgy sem okoz komoly gondot. Kivéve, ha pl. 6 db van belőle, és így egy 6x4-es téglalapot fognak le...
- **Tökfej:** Ő már jóval kellemetlenebb fajta. Elég véletlenszerű **mozgása**, az egyetlen jó taktika ellene, ha nem megyünk a közelébe. Szerencsére elég lassú.
- **Fafej:** Egy két lábon járó fa, elég gyors, de csak egy sorban tud mozogni fel **alá**...
- **Denevér:** Olyasmi, mint a pók, viszont repül, így nem hatnak rá sem a tábla korlátai, sem a lávamezők.
- **Troll:** Hasonlít **fára**, de lassabb, viszont **lávára** immunis.
- **Tűzcsirke:** Ellávasítja az érintett mezőket. A láva ugyan idővel megszűnik, de minél előrébb jutunk a játékban, annál később. Elég gyors figura, és össze-vissza mozog.
- **Chopper:** Ez a kis dög savvá változtatja az érintett mezőket. Természetesen a savba lépés nem sokat használ a lovag egészségének...

Lassú, de a csirkéhez hasonlóan össze-vissza mászkál.

- **Gyalog:** Lassan mozog, viszont kiszámíthatatlan, és lávát hagy maga után.
- **Király:** Egy gépesített monstrum, a mozgása a pókhoz hasonló. Savat termel, valamint néha érméket, amiket persze szintén össze kell szednünk.
- **Királynő:** Egy másik gép. Rakétákat lövöldöz, amelyek nagyobb területen lávasítanak, ráadásul igyekszik minket követni. Cukipofa...

Természetesen néha segédeszközöket is találunk majd, de így sem lesz kifejezetten könnyű dolgunk. Az egyes eszközök:

- **Homokóra:** Egy rövid ideig az ellenfelek nem mozognak
- **Villám:** A hiányzó mezőket pótolja

- **Zöld gömb:** Megszünteti **forró**, láváz, valamint savas mezőket
- **Sárkánycsizma** (vörös): Lovagunk egy ideig immunis lesz **lávára**
- **Gyíkcsizma** (zöld): Ez pedig a sav ellen véd meg, persze nem sokáig
- **Teleport** (örvény): Ha ilyenbe lépünk, akkor elteleportálódunk a célhelyre. A célt kicsit nehéz lenne leírni, de fel fogjátok ismerni...

Az irányításhoz alapvetően az egeret javasoljuk, a lovag oda ugrik, ahova mutatunk (már persze ha lehetséges), gombnyomásra azonnal **célba** kerül.

Méhet billentyűzetről is a móka, kétféleképpen:

- A 'jobb kurzor'/'bal kurzor' gombokkal mozgatjuk a pointer-t az óramutató járásával megegyező, ill. azaz ellentétes irányba, 'Space'-szel vagy 'Enter'-rel ugrunk azonnal.
- Közvetlenül kijelöljük a célt, 'Space' vagy 'Enter' azonnal ugrik. A következő billentyűket használhatjuk (a másodikiként megadott szám a numerikus billentyűzetet jelenti):

'7'/'7'	'8'/'8'		
'y'/'4'			'i'/'9'
		Lovag	
'h'/'1'			'k'/'6'
	'n'/'2'	'm'/'3'	

A játék egy CD-n terpeszkedik el, durván 50 MB terjedelemben. Miután játék közben nem tölt, csak az egyes pályák között, el sem tudjuk képzelni, miért követeli olyan vadul a dupla sebességű CD-ROM-ot - hacsak nem azért, mert még 4-szeresen is förtelmesen lassan olvassa be az egyes pályákat, arról nem is beszélve, hogy meghalás esetén visszaolvas valamit a jelenlegi pályából.



A grafika ugyan szép, de azért annyira sok mozgás nincs a képernyőn, hogy feltétlenül DX2-t kellene igényelnie - az egy más kérdés, hogy DX4 alatt kifejezetten idegesítő, annyira lassú. A programozó(k) tehát megint nagyot alakított(ak), úgy tűnik, manapság nem jelenik meg játék tisztességes kóddal, vegyen inkább a np. player 2 számmal nagyobb PC-t.

A zenék egész hangulatosak lennének, ha nem ilyen iszonyatos hangszereket használt volna az illetékes, így inkább csak idegesíti az embert, ahelyett, hogy valami hangulatot vinné a játékba.

A hangokat leginkább prűtyögés néven lehetne definiálni, valószínűleg az 50 MB mellé már sajnáltak további néhányat normális hangokra fordítani.

A játékmenetről már volt szó.

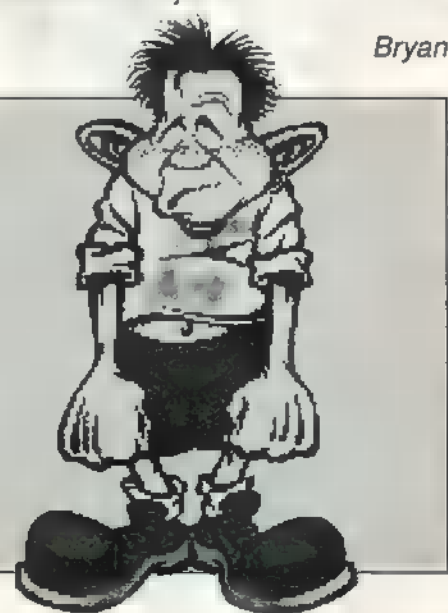
Egy szó mint száz, sikerült egy egyszerű és jó ötletre egy meglehetősen félresikerült programot építeni. Ha valaki rajong az ügyességi játékokért, és van egy Pentiumja, annak talán tetszeni fog (1-2 óráig), de a többiek messzire kerüljék el...

Bryan

Minimum hardver: 486, 8MB RAM, 2xCD-ROM

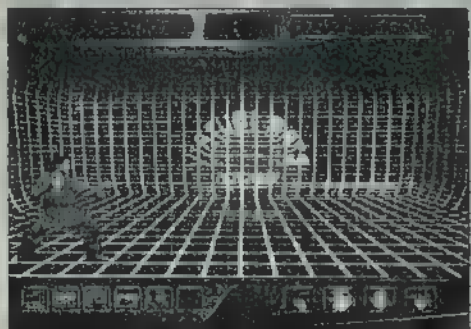
Kiadó: Spectrum Holobyte
Teszt példány: Mixim Kft.

Grafika: ★★★★★★☆☆☆
Hang: ★★★★★☆☆☆☆
Design: ★★★★★☆☆☆☆
IQ: ★★★★★☆☆☆☆



Az alábbiakban a **MICROFORUM** cég **EXPECT NO MERCY** című programját fogjuk egy kicsit megismerni. A program a hasonló elnevezésű filmből született (vagy a film fog belőle születni - ki tudja ebben a rohanó világban?). Windows alá készült, teljesen Win95 kompatibilis (plug'n'play), egy CD-n jelent meg.

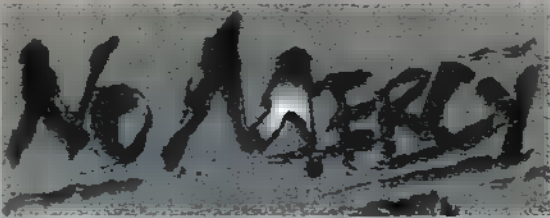
Kezdjük talán azzal, hogy csak Win alatt és csak 256 színű módban indul el.



A történet ■ immár teljesen sablonos marhaság: jó-a-sok-sok-gonosz-ellen. Az annyira divatos cyber irányzat is megtalálható, az egész küzdelem, amit vívunk tulajdonképpen egy VR sisak segítségével zajlik. Végülis valamilyen szálon folyik ■ cselekmény, de úgy is ■ harcon van a hangsúly. Ha ■ Begin mission (küldetés) menüpontot választjuk először egy gyakorlás veszi kezdetét, a videofilmbejátszás után. Ennek keretében négy harcossal kell megküzdenünk. Először ellenfél nélkül állunk az arénában, így begyakorolhatjuk a mozdulatokat. Hat különböző hátteret választhatunk ki a küzdelemhez.

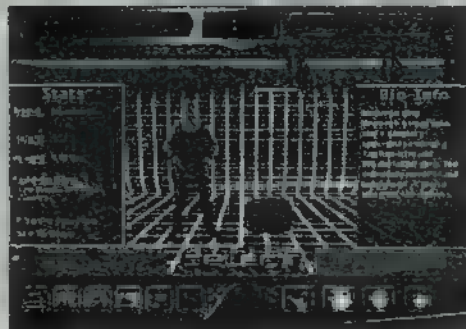
Ha úgy érezzük, menni fog ■ dolog, más dolgunk nincs, mint ellenfelet választani. Maga ■ harc ■ szokásos módon történik, megtaláljuk ■ mára már elmaradhatatlan speciális mozdulatokat is a standardok mellett. Mi a kis ferdeszemű gyereket irányítjuk küldetés módban, mással nem lehetünk. Ha ■ gyakorlásnál mind ■ négy kihívót legyőztük, továbblépünk. Ha leverjük az egyiket, egy egérrel irányítható reflextesztelő játékot kell végigjárszanunk, itt feltuningolhatjuk a harc során megcsappant életerőnket és energiánkat, majd jön ■ következő ellenfél. A továbbiakban eljutunk az ún. Mission level-re. Itt hat szobát kell végigjárunk. Nem kötelező mind ■ hatba bemenni, csak a főgonosz három profi bérnyilkosát kell megtalálnunk. A többi helységben, hogy ne érezzük elveszettnek magunkat, mindenhol ninják fogadnak bennünket (velük is meg kell küzdeni). Ha életben maradunk, a főellenséggel kell megküzdeni, előbb azonban deaktiválnunk kell egy időzített bombát. A főellenség természetesen a legjobb harcos, bár azt hiszem mindenki meglepődött volna, ha egy kicsi, vékony és szemüveges fickóval hozta volna össze a sorsa.

Ha nem küldetést választunk, szemtől-szembe is megküzdehetünk bármelyik ellenféllel. Itt mi is bárkit választhatunk (akár ■ főgonosz Warbecket is), az ellenfél is lehet akármelyik figura a játékból (két



ugyanolyan karakter is megküzdehet egymással).

A játék nagyjából ennyi. Ennyi és nem több. A zenére különösebb pa-



nasz nem lehet (igaz, hogy lopott - valami midi ez, amit már ezer éve halottam), a hangeffektekre annál inkább. Akadoznak a digi üvöltések, késnek, egyhangúak. A grafikáról: igaz, hogy sok háttér van de sokkal

jobban kidolgozhatták volna őket. A karakterek digitalizáltak, de valami olyan elképesztően rosszak a mozgásaik, hogy sírógörcs kerülgetett amikor megláttam őket. A ninjáknak az MK-ban különböző volt még az alapmozgásuk is, ■ speciális mozdulatokról nem is beszélve. Itt semmi különbség sincs köztük. A különleges technikák nevetségesek. Sok ötlet az MK-ból lopott (pl. gerinckitépés, lángcsóvával elégetés). A CD-n megtalálható egy movie formájában a játék és ■ film beharangozó TV reklámja. Ezek vannak egyedül normálisan megcsinálva, igaz ezt csak be kellett vinni egy file-ba.

A játék szerintem egy elkapkodott munka eredménye. Sokkal több lehetett volna belőle, ha még dolgoznak vele egy ideig. Így azonban az egyik legrosszabb verekedős játék lett, amit életemben láttam.

Kozy



Minimum hardver: 486DX2-50, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win3.1

Kiadó: Microforum
Teszt példány: Mixim Kft.

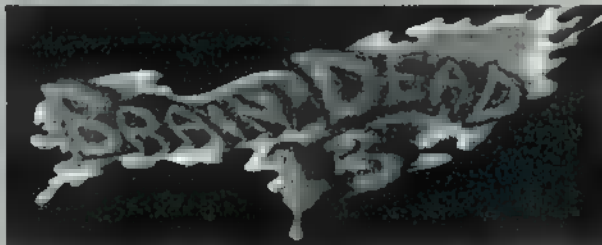
Grafika: ★★★★★☆☆☆☆☆
Hang: ★★★★★☆☆☆☆☆
Design: ★★★★★☆☆☆☆☆
IQ: ★★★★★☆☆☆☆☆

Az öregebb játékosok talán még emlékeznek ■ **Readysoft** névre, mely még 1988-ban Amigán vált méltán híressé a **Space Ace** és a **Dragon's Lair** interaktív rajzfilmekkel. A hírnévre az akkori rajzoló **Don Blooth** (Az őslények országa) rátett egy lapáttal, ő ugyanis akkor az egyik legfelkapottabb rajzfilmes volt. A szenzáció azonban ■ volt, hogy két-három Mbyte terjedelemben teljes rajzfilmet kaptunk képpel, hanggal úgy, hogy ■ főhőst mi irányíthattuk. Ezzel a **Readysoft** ■ korát teljesen meghaladó stílusú játékot hozott létre. A terjedelem azóta egy CD-re nőtte ki magát, a grafika is jobb lett, csak a játék maradt ■ régi jó öreg interaktív rajzfilm.



A gyakorlatban arról van szó, hogy a rajzfilm főszereplőjét kell irányítanunk a megfelelő időpillanatban ■ megfelelő irányba, így elkerülve a csapdákat. Ez így túl egyszerűnek tűnik, de amikor a mulatságosabbnál mulatságosabb képsorok szórakoztatnak minket, poénok hada záporzik ránk,

■ látvány sem lebecsülendő, akkor azért egyáltalán nem unalmas. A **Braindead 13** a régi hagyományokat követi, bár a sztori nem mindennapi. Hősünk **Lance** egy éjszakai hívást kap egy rejtélyes kas-



télyből, hogy kijavítson egy hibát. Miután megjavította a kastély tulajdonosának, **Dr. Nero Neurosis** számítógépét, rájött ■ professzor ördögi tervére az emberiség ellen. Ahhoz, hogy **Dr. Neurosis**-t megállítsuk el kell juttatnunk épségben **Lance**-t a "The Brain Chamber"-be ahol megakadályozhatjuk ■ katasztrofát. Az út ■ gonosz termein keresztül nem is olyan egyszerű, mert a professzor ■ nyakunkra küldte legvadabb szolgáját a félig állat, félig ember **Fritz**-et, aki a köpenye alatt tartott több száz fegyver mindegyikét rajtunk akarja kipróbálni.

A helyszínek, melyeken utunk során áthaladunk, igen változatosak és ren-



geteg csapdát rejtene. Néhány tipp a túléléshez:

The Garden (A kert): A kastély tele van emberevő szörnyekkel csapdákkal és **Fritz** is ott lohol mögöttünk. Ne veszítsük el a fejünket!

Conservatory (Konzervatórium): A marionett barátságosnak látszik, de a zsinórjai...

Trophy Room (Trófea terem): A trófeák az életünkre törnek, de a legveszélyesebb ■ rettenetes kinézetű **Jeti**.

Library (Könyvtár): A könyvkukacok segítségével legyőzhetjük ■ gonosz könyvtárost.

Fritz Room (Fritz szobája): Egy az egy ellen pusztá kézzel, ha győzünk, akkor bejuthatunk a "The Brain Chamber"-be (az agy szoba).

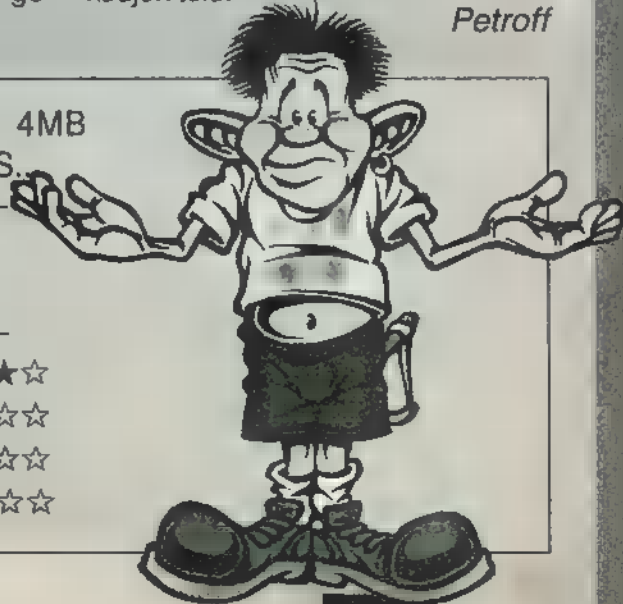
Nem is szövegelek tovább. Aki kedvet kapott hozzá, játssza végig, nem fog csalódní. Egy biztos, a program a rekeszizmokra igen erős hatással van, akire a röhögés ártalmas az óvakodjon tőle.

Petroff

Minimum hardver: 386, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Readysoft.
Teszt példány: Ecobit Kft.

Grafika: ★★★★★★★★★☆☆
Hang: ★★★★★★★★★☆☆
Design: ★★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★★★★☆☆



Ismét ragyognak a csillagok



★ **IFABO** ★
BUDAPEST

★ **1996** ★



április 17-20.

**Nemzetközi
Szakvásár**

- ★ Számítástechnika
- ★ Telekommunikáció
- ★ Irodaszervezés
- ★ Másolástechnika
- ★ Irodakötor

Budapesti Vásárközpont

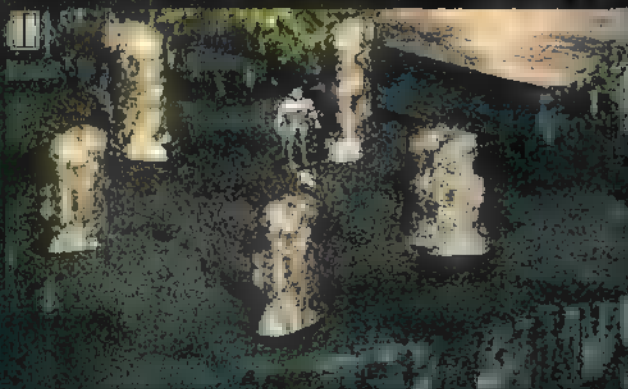
1101 Budapest, Albertirsai út 10. Bejárat az I., II. és III. kapuknál
Nyitva naponta 10-18 óráig, szombaton 10 óráig

Vegyen Ön is részt a csillagok találkozásán!

Alvás közben börtönbe. Az álmok visszatértek. Zagyva képek sütnédnek át az agyadon. Fantáziális tájak, iszonyatos árnyak. Aztán a szöveg egy hirtelen hallatsz. "Létezőnek Druida!"

Azért írtam, hogy haragjaitok
szívesen fogadjátok négy év-
kor át, várom a megfellebbe-
sést, hogy elindulok nevelő az
oktatási a minisztérium. Most is
van rád szükségünk, hogy
egynél szembesítsünk a közis-
sét, amit csak egy hozzád ha-
sonló származású oldhat meg.
Tudom, sok kérdésed van. Majd
a megfellebbező időben választ
késztőlük. De nekünk siemünk
van. Most kell döntened. Segi-
tesz nekünk? Eljössz a mi vilá-
gunkba? Egy világot látsz.
Érezted ennek a világnak a leve-
gőjét. Egy érzet, megállíthatat-
lanul elhúz. Eltolt a vértől, ami
van rád. Egy másik idő, egy
másik hely, egy másik világ.
Egy fiatal ismert világ, melyen
mégis benned. Ezek futnak át
az agyadon, miközben érzod...
Tudod, hogy nem menekülhetsz.
Ez a világ lent van a fejedben,
az agyadon, a végtagodon...
a hirtelen. Ghadams over
Bag. Coming to Christmas...
And this time... it's WAR! Az
értéke, izé, szíveti. Ghadams
Miközben még mindenki a jó öreg
54-esről a Druid sorozatra?
Igen? Nálam emek a Druid-
nak szán az agyadon semmi
köze nincs ahhoz. Csak egy
belsőben jött. A játékok már
a dobosok is igen sokat váltak.
Lásd csak, hogy mi az Druid
játék, alatta az alcím:

the Mind. Az (ön)ismerés csak bizonyos fokig lehetséges, nem pedig a múltból származó bizonyosság előtti hasonlósággal nemlétbe hoztam a magyar szövegjelölést. (Ez a szövegjelölés magától magától, más a



Warcraft óta tudjuk, hogy a démon, még a daemon, az két egymással teljes mértékben különböző fogalom. Mondjuk a különbségre: szerintem rajtuk kívül nem sok egyedinek van fogalma (má' meg azért vigyázzunk arra, nehogy eláruljuk) de akár is. Baroksi-törtés.) Alul egy **SURTECH** felirat, amiről megdöbbenek a **Wizardry** (ut

DRUID

Dæmons Of The Mind

Hirtelen, az egyik ingoványos, kavicsos felületre vezető útszélen, hirtelen, hogy csúszolok, vagy káromkodok. A kő között pedig egy szimpatikus bácska, angyarszínű arccal, mosollyal, vigyorral, felnevetve, lázasan, posztóval, felébresztett szemekkel. (Hogy ez miért szimpatikus? Hatmon-on is így szoktam kinézni, mikor magam lázasan álom az ágyban. Csak a baba hiányzik a kezemről.)

A szőp, anyamondani intro után az ember valami szőp filmet vár, és az egyszer nem is csúszik. Már ha a rajzolt grafika helyett a rendezéssel kezdődik egy-egyben.

miért itt
rendelkező vannak a
pályák, a lenyeg, meg
minden. Az irányítás po-
litikájának az alapján


 Kérlek a SPACE-
 -t van szíkságunk
 Most pedig minden
 ki őszinté megdöb-
 benésére nem szó-
 vogatok itt tovább,
 hanem elkezdünk
 játszani. Shadows
 című R&B. Szó, és
 süneked!

Két zöld monster
létezik a kórpapá-
lyán, és megvárunk oda az egye-
hez rákattintással a bal gomb
bali. Vagy hirtelen, csatlakozás. A
főlélekünk máris vételezéses. Ha
ver a hőmérőn. Szóval kezdik

uláról, és a minőségi megítés-
dől. Kaffogtatásunk rá a hál-
gomból. Eme kés druidák vad
tanulásokba kezd (???) és ha
márink van, elég gyorsan le-
szempeli a nagy elvált. Bemegye-
tésért csak a márkát is. A
közikönyv szerint ha
szórómalékot, kávémalékot
elcsúszunk, vödörbe, de így
az igazi szöveg, a szöveg
tenne. A szöveg, a szöveg
záró után, a szöveg
egy EOT-ot. Hírdet-
és, a zárt, a szöveg
szöveg, a szöveg
kai (Meglátás
de a szöveg
csökken, a szöveg
szöveg, a szöveg

Moorgassuk
using a
Kun-
zari

kepelemény. Ha valaki
tról nem érdeklődik,
tetsz, ott lehet valami.
Kannunk mondjuk
az a fősz. Értelmezük
hogy be fogjuk zárni.

(Lehet, hogy még párnáztak a falak?) Az ágy felett a szőnyeg egy szép kép látszik. Sajnos nem tudjuk felismerni a leírást, hogy lesznek-e de a környékpolcánál és az íróasztalnál körbejárjuk gyűjteményesanyagunkat. Egy tárgy a földre lehullva elveszi a tárgy alakját nyomunk SPACE-t és legyuk az alul látható asztalra. Itt láthatók óvatosan barmunk tulajdonosai, felismerésük (közvetlenül vagy felkérve) egy csodapont és

egy rejtélyes amulettről), valamint itt vehetjük el a mentésről író/alapító felmentő műveit is. Az összegyűjtött könyveket a háló fejeire klikkelve olvashatjuk el. (A hálóra klikkelve megkaptuk az úgy látszik, nem nagy



könyvrajongót). Van itt minden az úti. Doham. kézikönyvtől a világ alapítványáig. Megtudjuk, hogy ez a szoba csak egy fa. Na végére is gyorsan. Az egyik könyvben talált gyönyört együt az amulet közébe, és máris használjuk együnk jobb gombjának. (Három gombos ember előnyben - nekik még mindig van egy felesleges gombjuk). A jobb gombra az amulettünk négy sarkában a négy elem (föld, víz, levegő, tűz - az Energizant, meg a Duracell csak később találta ki...), középen az amulet szabályzó gyöngy. Na gyorsan csináljunk is valamit. Föld, föld, levegő - Flock Storm az a törzsemmit sem történik. Na! Na! Föld, föld, levegő - Fireball. Hahó, egy újabb játék, amivel sikerült Doom-oznunk! Az eredmény viszont meglepetemmel. Föld, a kézikönyvben az volt. Na sebaj. Legalább gyógyítsuk be a sebainket. Föld, levegő, Tűz, Víz - Minor Heal. Ha most sem történt semmi, annak három oka lehet. Egy - Az összes talált varázslatot a kis villám szimbólummal lehet megcsinálni. Kettő - Nem lélegzik a célpont. Az első két spell csak lényekre hat, az utolsó csak ránk. Három - Nincs rá elég mana. Ilyenkor egy látványosan szétfőredező főgomb jelenik meg a célpont felett. Na ne bankodjunk tovább, inkább menjünk ki. Hogy hol? Hát az ajón, ami a kéz amulettjén látható van.

Xint egy fickó üdvözlől minket. Őrül, hogy ilyen gyorsan megvalult a tervük, és megkér, hogy kövessük, követhük. Kiderül, hogy ő a nagy diadalm egyikének diadalm. Bemutatja két test-

Játék

6

Melyik hazai CD fejlesztő- és kiadó cég legnagyobb forgalmazója az Automex Kft.? Ők fejlesztették pl. ■ 'Ebciklopédia' c. CD-t is.

A helyes megfejtések beküldői között 3 db.
'CD-ROM-tár 5.' Automex CD-t sorsolunk ki.

Előzmény

A lovag hátrahőkölt. Tisztában volt vele, hogy eddig minden harcos, aki szembeszállt a sárkánnyal, most valahol a föld alatt alussza örök álmát. Mégis felkutatja a fészket. Nem akarta, nem tűrhette, hogy leendő népe rettegetésben éljen a bestia miatt, hogy az ártatlan embereket égessen hamuvá, vagy tépje darabokra.

Sok mendemondát hallott már róla, szinte mindent tudott a szörnyről, anélkül, hogy egyszer is



látta volna. Vagyis egyszer látta. Ez a pillanat életének legszörnyűbb pillanata volt. A sárkány rátámadt a falujukra, és porig égette a házakat. A menekülő embereket könnyűszerrel ölte meg, mivel nem a földről, hanem levegőből támadott. Iszonyú lángtengert zúdított rájuk, és másodpercek alatt kiirtotta az egész települést. Köztük a családját is. Ő csak távolról látta az eseményeket, mivel akkor kint játszott az erdőben. Éppen egy bokorra támadt fakardjával, amikor meghallotta a kiabálást. Elkezdett visszafelé futni, de amikor megpillantotta a dragon-t, halálos félelem fogta el, és bebújt a bokrok közé. Csak akkor merete kinyitni szemét, amikor abbamaradt az üvöltözés. Egy hatalmas árnyra esett a tekintete földön, ami a rejtek helye felett köröz, majd elúszik az erdő mélye felé. Az egész nem tartott 10 másodpercnél tovább, de ő már akkor tudta, hogy életében ez az a momentum, amire mindig emlékezni fog. És most itt áll, szemtől szemben azzal az élőlényel, amit a legjobban gyűlöl az egész világ. Erre vágyott mindig, de most hirtelen mégsem látzott olyan egyszerűnek az egész. Nem volt ideje tovább gondolkodni, mivel a dög kitátotta a pofáját, és tüzet készült okádni. Erre ő villámgyorsan maga elé tartotta a pajzsát, ami a legkeményebb acélból készült. Ennek ellenére könnyű volt, és természetesen fel volt készítve arra, hogy kibírjon nagy hőfelmélegedés nélkül. A lángoszlop nekivágódott a pajzsának, ami szinte elnyelte az egészet. A lovag megindult előre, és nyomta visszafelé a tüzet is. Így közeledett a bestia felé, amikor az hirtelen abbahagyta a tűz okádását, és az egyik hatalmas mancsával lecsapott a knight-ra. Ő csak az utolsó pillanatban tudott lehassalni, ezért az éles karmok belevágódtak a páncéljába. A sárkány felemelte végtagját a levegőbe, és



a rajta csüngő harcost a borotva-éles fogakkal megtűzdelt pofája felé húzta. A knight eldobta a pajzsát, és helyette előkapott egy dobótört. Nem volt ideje a gondos célozgatásra, mert a fogak rohamosan közeledtek, így sokéves tapasztalatára hagyatkozva elhajította a kést a sárkány egyik szeme felé. Szerencséje és ügyessége nem hagyta cserben, mert a tör belevágódott az összeszűkülő pupillájú szembe. A hatalmas monstrum felvonyított fájdalmában, és megpróbálta elhajítani



a lovagot. De az felkapaszkodott a nyakához, és tövig nyomta belé a kardját, majd kihúzta és ismét beledöfte. A harmadik döfés viszont lecsúszott a pikkelyekről, és a lovag elvesztve egyensúlyát lezuhant a bestia lábai elé.

Egy pillanatra elveszítette eszméletét, és felé közeledő láb majdnem eltaposta. Felpattant,



majd odarohant a monstrum hasához, és felhasította kardjával. A dragon megingott, majd lassan eldőlt. A harcos látta, hogy a hát még fel-le mozog, így odament az alig lélegző ellenfele fejéhez, megadta neki a kegyelemdöfést. Végtelen üresség támadt a lelkében, úgy

tűnt, hogy elveszítette az élete értelmét. De abban a pillanatban eszébe jutott az országa, a népe, és meglátta az új célt, amit el kell érnie.

A kezdetekről

A játék elején meglehetősen gyenge felszereléssel indulunk. Birtokunkban van egy KNIGHT'S SWORD, ami furcsa módon kivétel, mivel a kardok középosztályába tartozik, tűrhető sebzése és gyors. A FIGHTER'S DAGGER a legolcsóbb kés, de ne adjuk el, hiszen ha kardunk tönkremegy a kas-

SOUND FX - Digi hangok
DIGITIZED SPEECH - Digi beszéd
PRACTICE - Itt lehet begyakorolni a lovagi tornák különféle játékait
MIDI MUSIC - Midi zenét ON-OFF
ANIMATION - A játék közbeni animációkat kapcsolhatjuk ki vagy be
NEW GAME - Ez vajon mire szolgálhat?



LOAD - Egy, már előzőleg kimentett játékot tölthetünk be
SAVE - Itt lehet kimenteni az éppen folyamatban lévő játékot
CREDITS - Minden játék kezdeténél megnézhetjük a "stáblistát"
MOVIE - Minden játék kezdeténél megnézhetjük az intro-t
RESUME - Visszatérhetünk a félbeszakított játékhoz

Egyébként a legtöbb helyszínről be lehet lépni ide az OPTIONS MENU-be, ha [ALT] + [O] -t nyomunk.

PRACTICE

Ezt a menüt mindenképpen érdemes használatba venni, mielőtt elkezdünk játszani, mivel itt még semmi sem megy élesben "ki hitte volna?", és tökéletesen be lehet gyakorolni azokat a próbákat, amiket a majdani lovagi tornákon is teljesítenünk kell. Négy fajta harc van, most részletezzük egy kicsit őket:

JOUST - Egy lovon vágatva közelítjük meg célpontunkat, ami ez esetben egy pajzs. Lándzsánk segítségével pont középen kell eltalálnunk a shield-et, ellenkező esetben próbálkozásunk kudarcot vall. Az eredményt is elolvashatjuk, ahol is a gép kiírja, hogy mennyire ment fölé, alá, jobbra, balra a lándzsánk. Ha itt kellően begyakoroljuk a célpont eltalálását, akkor nemcsak fogadásokat nyerhetünk meg, hanem könnyűszerrel ébreszthetjük fel magunk iránt különböző hölgyek érdeklődését.

MELEE - Ez egy könnyített változata a CASTLE SKIRMISH-nek, mivel egy nagyobb fajta arénában kell megküzdenünk a ránk támadó harcosokkal. Egy csapat lovag van a parancsnokságunk alatt, amit ki is kell használni, hi-

télybeli csaták során, nem lesz, amivel harcolhatnánk. A TILTING SHIELD minimális védelmet nyújt, és csak a lovagi tornához ajánlott, más csatákhoz nem. Van még egy GAMBESON ARMOR-unk is, amint nem lehet páncélnak nevezni, mivel olyan, mihelyt egy ing lenne rajtunk.

A FOOTMAN'S HELM vasból készült sisak, de csak a fejet védi, az arc és a nyak teljesen kiszolgáltatott marad.

A célunk az, hogy 30 éves korunk előtt elérjük a KING'S CHAMPION címet, amit a sárkány megölésével lehet megszerezni, vagy az, hogy megtámadjuk Londont, és megfosszuk a királyt a trónjától.

Menük

A főmenüben ki-be lehet kapcsolni a következő dolgokat:
CD MUSIC - CD-ről megy a zene



Játék

7

Hány CD-n jelent meg a Phantasmagoria c. Sierra 'játék'?

A helyes megfejtések beküldői között egy eredeti Sierra CD-t sorsolunk ki.

szen nem tudjuk egyedül leverni az összes ellenfelet. Kezds után a saját szemszögünkből követhetjük nyomon az eseményeket, haladni meg támadni az egérrel és/vagy a billentyűzettel tudunk. A mozgáshoz ■ kurzorgombot ajánlom, a harchoz pedig az egérrel. Egyébként a tasztatúráról is tudunk támadni, ■ [CTRL] segítségével. Négy parancsot adhatunk ki katonáinknak:

ATTACK - mindenki támadja meg a hozzá legközelebb eső ellenséget

DEFEND - a lovagok megtorpannak, és védik a pozíciójukat

FOLLOW - követnek minket, amíg ki nem kerülünk a látótávolságukból

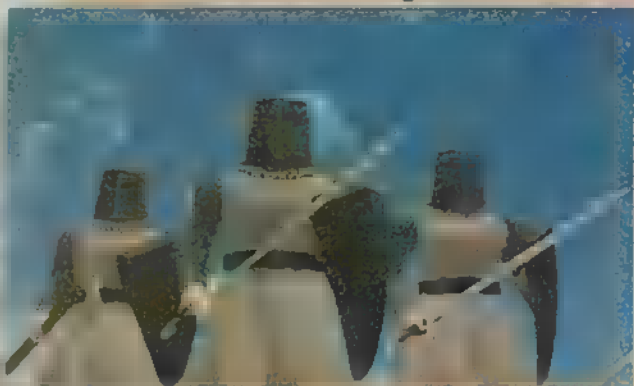
RETREAT - Azonnali visszavonulás!

Az alaptaktika az, hogy miután megböktük az ellenséges katonát, azonnal mozogjunk el, hogy mi ne kapjunk találatot.

CASTLE SKIRMISH - Ez sokkal veszedelmesebb verziója a MELEE-nek, mert itt már egy vár termeit kell végigjárunk. Felfedezhetünk titkos járatokat, találkozhatunk rejtőzködő, vagy éppen ijál felszerelt katonákkal. Itt tesztek említést ama nem lényegtelen dologról, hogy íjakat csak ezekben a küldetésekben szerezhethetünk magunknak, a kovácsnál nem lehet megvásárolni. A hordókat és vázákat nyugodtan törjük szét, mert drágaköveket, pénzt találhatunk bennük, vagy az energiánkat tudjuk felpumpálni. A gyakorló változatban akkor van vége a harcnak, ha kinyí-

- A KNIGHT-ok erősebbek a SWORDSMAN-eknél,
- a HALBERDIERS-ek jobbak, mint a KNIGHT-ok,
- ■ SWORDSMAN-ek pedig a HALBERDIERS-ek ellen válnak be.

Ennek tudatában jelöljük ki embereinknek a megtámadan-



dó ellenfelet. Bal clickkel tudunk kijelölni egy adott harcost, ha pedig a három egységfajta valamelyikének kezdőbetűjét nyomjuk le, akkor az összes még életben lévő katona kijelölődik. Jobb clickkel le-

hetünk hat, de most már új történetet. Egyébként egy idő után természetesen megismétli a program a "képregényeket", de az embereink statisztikájától függ, hogy pillanatnyilag mit tart helyes válasznak, és mit nem.

VILLAGE

Ha ellátogatunk egy faluba, négy helységbe térhetünk be. Az első a kovácsműhely (BLACKSMITH SHOP). Itt eladhatjuk a már megunt fegyvereinket, pajzsunkat, páncélunkat, sisakunkat, hogy újat, jobbat vásárolhassunk. Természetesen minden faluban más a kínálat, nem lehet mindent mindenhol kapni. A második hely ■ vendéglő (INN). Itt különböző információkra tehetünk szert, ha meghívogatjuk az üldögélő úriembereket egy-egy korsó sörré. A harmadik meglátogatható helyszín a pénzkölcsönző (MONEYLENDER). 20 shilling-től 200 shilling-ig kérhetünk kölcsön, 50 százalékos kamattal. A templom a negyedik épület. A pap-

hogy azok ■ birodalomban mozgó hadseregekről tudósítást küldjenek (SEND OUT SPY).

FIEF MANAGEMENT

A területünk négy részre van felosztva: a kastélyra, ■ farmra, a falura és az erdőre. Ezeket ebben ■ menüpontból irányíthatjuk.

CASTLE - Itt építhetjük fel a kastélyunkat, felfogadhatunk vagy éppen kirúghatunk alkalmazottakat. Egy erős vár nagy segítségünkre lehet ■ területünk megvédésében.

FARM - Innen szabályozhatjuk a terményeket és az állatállományt, ami ellátja az adott területet, és növeli vagyonunkat.

VILLAGE - Itt vásárolhatunk különböző épületeket, amik nagyban befolyásolják ■ tőkénk méretét.

FOREST - Ezen képernyőn ■ bányászatot és a fakitermelést szabályozhatjuk. Az erdész csökkenti a vadászást az erdőben, a bányakutató növeli a bányászat hatásosságát.

A külső térképen rettenetesen könnyű eligazodni, így nem írok róla, meg aztán az [F1] segítségével le lehet kérni a főbb billentyűparancsokat.

Az időt is kedvünkre gyorsíthatjuk, lassíthatjuk, amit használunk is gyakran, mivel senkinek sincs kedve éveket várni arra, hogy ikonunk odaérjen egy városba, ahol éppen lovagi torna van. Egyébként a játékot gyakran mentsük el, mert könnyen elveszíthetünk egy nyeregnek látszó csatát, stb.

Azt hiszem, hogy ennyi segítség bőven elég az elinduláshoz, a folytatásba meg úgy sincs beleszólásom, mivel mindenkinek megvan a maga stratégiája.

ZOOL / Mortal Team



juk az összes ellenfelet. Az éles küzdelemben viszont nyugodtan kutassuk végig az egész kastélyt, hiszen az idő nem sűrget, és sok jó dolgot találhatunk.

FIELD BATTLE - Ha a térképen mászkáló csapatokat megtámadjuk, akkor veszi kezdetét a csatamezőn való küzdelem. Három fajta egységünk lehet, a KNIGHT-ok, a HALBERDIERS-ek és a SWORDSMAN-ek. A játék SETUP-jában mindenképpen 1024*768-ra állítsuk a felbontást, mert kissé könnyebb már nem lehet átlátni a harcteret. Először is megjelenik a FORMATION SCREEN, ahol a nekünk legelőnyösebb formációt állíthatjuk be. Az egész harcban egyetlen nagyon fontos szabály van, amit három részre lehet felosztani:

het kiadni az útirányt vagy a megölendő ellenséget. A keret alján ki van írva, hogy vesztesre vagy nyeresre állunk-e, ■ START-tal lehet elkezdni a csatát, a RETREAT-tal megfutamodni, és van ezeken kívül még két fontos parancs. Az AUTO az éppen kijelölt egységeknek adja

ki azt az utasítást, hogy támadják meg a hozzájuk legközelebb eső ellenfelet, az ALL-AUTO kijelöléstől függetlenül mindenkiére érvényes.

A NEW GAME-mel elindíthatjuk a játékot. Itt generálhatunk egy új karaktert, vagy pedig a hat, már önálló tulajdonságokkal rendelkező lovag közül választhatunk. Ha az új karakter mellett döntöttük, hat történettel ismerkedhetünk meg.

Miután elolvastuk a szöveget, a három kép közül kiválaszthatjuk, hogy melyik tükrözi legjobban a jellemünket. Mindegyik válasz növelheti, csökkentheti tulajdonságainkat, és kezdő tőkénket. Ha elégedetlenek vagyunk a lovagunkkal, nyugodtan clickeljük rá ■ REROLL ikonra, és újra végignéz-

től szerezhethetünk információt, adakozhatunk a templomnak, megáldathatjuk magunkat, növelhetjük a vallásosságunkat.

TACTICAL ROOM

Ebből a szobából irányíthatjuk az egész birodalmunkat. A katonát ábrázoló szoborra clickelve belépünk a WAR PLANNING SCREEN-be. Itt szervezhetjük meg ■ hadseregeinket, amiből összesen öt lehet. Kiküldhetünk kémeket,

Minimum hardver: 486DX-33, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Sierra

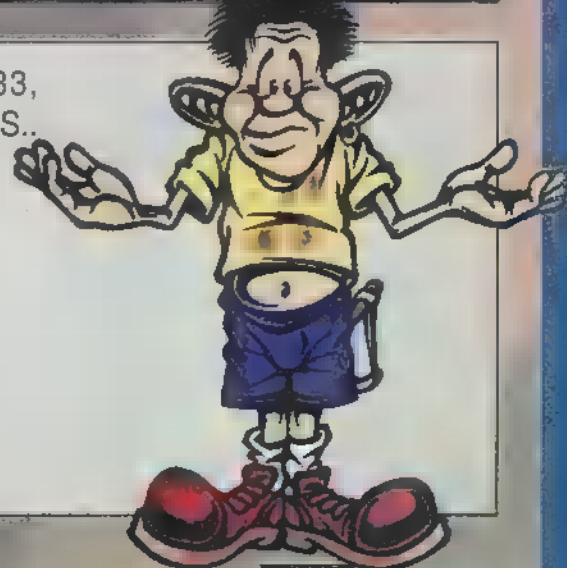
Teszt példány: Sierra

Grafika: ★★★★★★☆☆☆

Hang: ★★★★★★☆☆☆

Design: ★★★★★★☆☆☆

IQ: ★★★★★★☆☆☆



Réges rég - egy nem igazán messzi galaxisban - egy templomos, és egy fekete lovag egymás ellen harcoltak. A templomos már majdnem veszített, amikor egy váratlan fordulattal mégis legyőzte a fekete lovagot. A győztes lovag ekkor megfogadta, hogy a majd századok múlva megszülető William Tibbsnek segíteni fog abban, hogy az időkapu kesztyűjét megszerezze.

Századokkal később William Tibbs éppen újságot olvasott, amikor egy villámlás kíséretében egy fejsze vágódott az előtte lévő asztal közepébe. Nem sokkal ezt követően pedig megjelent az egykori fekete lovag, azonban ez nem az ő napja volt, ugyanis megint alul maradt a harcban; William csak úgy egyszerűen a mellkasába vágta az időben érkezett fejszét. A legyőzött lovagból csak egy tükör, meg egy gyűrű maradt. A tükörben azonban megjelent William kedvesének, Juliettenek a képe, akit a gonosz Wolfram tartott fogva. Williamet a gonosz azzal a feltétellel hívta párbajra, hogy ha megnyeri visszakapja aráját, de ha nem, akkor nincs tovább, a szép Juliette meghal.

Körülbelül ez derül ki az Infogrames legújabb, *Alone in the Dark* stílusú játékából, a **Time Gate - Knight's Chase**-ből. Ez a játék egy trilógia első darabja, amit még kettő - remélem hasonló színvonalú - rész fog követni. Az *Alone in the Dark* óta természetesen javult a grafika: az emberek *gouraud shade*-eltek lettek, és felületet is feszítettek rájuk (*texture mapped*). Emellett igen szép átvezető-animációknak is örvezzhetünk. Az irányítás hasonló az *AITD*-éhoz, most azonban a SHIFT folyamatos nyomva tartásával lehet futni, energiánkat pedig az ENTER megnyomásával nézhetjük meg (ahány piros körív világít, annyi életerőnk maradt még meg).

A dobozban három platinalemezt találunk. Az egyik, 139 mega terjedelemben maga a játék található meg. Ezen a CD-n még két Infogrames játék demója található. A másik CD-n - két, jól sikerült AVI file formájában - megismerkedhetünk a játék készítésének "technológiájával". A harmadik CD-n - négy nyelven - a *Knight's Chase* demó verzió-



ját találjuk. Gondolom ezt az újságok CD mellékletére szánták a készítők (de talán valami olyan szándék is munkálkodhatott e mögött, hogyha a haverhoz átme gyünk, és nem akarunk kalózkodni, de el akarunk dicsekedni, hogy hű de jó játékunk van, akkor felkapjuk ezt a CD-t, és már mehetünk is...). A hangokra és a zenére sem lehet panaszunk, GUS-on szinte tökéletes a music (ne felejtjük el indítás előtt a **LOADPATS** -



ITIMEGATE.INI parancsot kiadni). A csomagolásra és a designra sem lehet egyetlen egy rossz szavunk.

A játék folyamán - a már említett - Williamet játsszuk, aki az elrabolt aráját szeretné visszaszerezni a gonosz Wolframtól. Ha már ennyi mindenbe beavattam a tisztel olvasót, akkor itt az ideje, hogy elkezdjem a játék leírását (a leírás közben szereplő dőlő betűs szavakat azokat a tárgyakat jelzik, melyekre a játék folyamán szükségünk lesz, úgyhogy ha valaki még nem akarja 100%-osan a leírásból végigcsinálni a játékot, akkor csak a dőlő betűs szavakat olvassa el...!).

Először Wolfram utasításának megfelelően a múzeumhoz siettem. Az épületen belül - nehogy valaki váratlanul megleljen - az ott található a kardot és pajzsot felvettem. Ab-

ban a teremben, amelyben ezekhez hozzájutottam, megtekintettem a falon függő 14. századbeli képet, melyen saját arcmasomra ismertem. Szóval igaz az, amit már eddig is sejtettem: egy templomos lovag leszármazottja vagyok.

Ezt követően az egyik teremben asztalon heverő fülhallgatót szereztem meg, majd a jegykezelő szobájához siettem, ahol az asztalról felszedtem a játékkatapultot és a CD-t. Miután a számítógép-szerűséget áram alá helyeztem, elindítottam a CD lemezt. A lemezen a Templomosok történetével ismerkedtem meg. A történet szerint a lovagok egy ideig békében éltek, de később az inkvizíció üldözni kezdte őket. Akit elfogtak, az vagy máglyán vagy valami hasonló, kegyetlen 14. századbeli halállal végezte életét. Miután a CD-t megnéztem, benyitottam abba a szobába, amelynek az ajtaja eddig zárva volt. Belépéskor egy női hang figyelmeztetett, hogy a

múzeumot bezárják, úgyhogy azonnal el kell(et) volna hagynom a termet. Ehelyett az asztal fiókaiból kulcsot, mágneskártyát és egy magazint kotortam elő, melyben le volt írva, hogy hogyan is lehet a riasztórendszer tönkretenni, azaz hatástalanítani. Visszasiettem a bejárathoz, utamat azonban az időközben automatikusan bekapcsolódott riasztórendszer nehezítette meg. Aha, mi ez nekem gondoltam magamban, s hogy

ne bosszantson, úgy döntöttem, kikapcsolom a riasztót. Felvettem egy poroltót abból a szobából, ahol régebben a kínaiak filmezték, majd kinyitottam a riasztó szekrényét, és könnyed eleganciával lefűjtam az egészet. Ennyit a múzeum biztonsági rendszeréről... Örömem azonban

korainak bizonyult, mert Wolfram megjelent, és egy harcost küldött ellenem, akinek a legyőzése, egy olyan nagy templomosnak, mint én nem okozott igazán gondot...:) Ezt követően a mágneskártya segítségével az egyik üvegszekrényből muníciót szereztem elő a katapultnak. Majd az igen erősen, lézerekkel őrzött teremben a kapcsoló fele irányítottam, betöltöttem, és tüzeltem. A hatás nem maradt el, a rendszer megint lerohadt, úgyhogy szabad volt az út. A változatosság kedvéért ismét egy harcos jött ellenem, de egy 14. századbeli templomos leszármazottjával szemben esélye sem lehetett. Miután felvettem a hologramot, próbáltam megkeresni Juliettemet, aminek az lett a vége, hogy az egyik ajtóból, amikor kedvesemet szólítottam, két fickó



ugrott elő, és aljas módon a zsprét használva harcképtelenné tették. Arra eszméltem, hogy zuhanok és zuhanok és... emelkedek. Furcsa dolgok történtek velem; mintha átéltem volna apám, nagyapám és a

többi elődöm életét, majd egy hang figyelmeztetett, hogy legyek óvatos és ő majd segíteni fog. Amikor végre magamhoz tértem 1329-ben találtam magam. Hideg volt, fura ruha feszült testemen, és négy dárda szegeződött mellémnek. No, és hogy örömmel teljes legyen, Wolframmal találtam magam szembe, aki kedélyesen megnyugtató, hogy másnap kivégeznek.

A cellám, ahova betettek, igen barátságos volt: egy lant is volt benne. Mivel zenélni nem tudok, átdobtam a hangszerrel velem szemben lévő cellában raboskodó szerencsétlen Berwalnak, aki mivel néma volt, csak jelbeszéddel tudta magát megértetni. Mikor az őt bejött egyet gondoltam, és jó nagyot rúgtam a hátsó felébe, aminek az lett az eredménye, hogy Berwal az alkalmat kihasználva egy jó nagyot a fejére sózott. Miután Berwal kiszabadította magát, a kulcsokat odadobta nekem, és így már könnyedén ki tudtam jutni "ketrecemből". Mivel amikor elfogtak minden tárgyat elkoboztak tőlem, kénytelen voltam felvenni azt az igen nehéz pallost, ami az őt helyén maradt. Rövi-

desen használnom is kellett, mert jött egy őt, akit könnyedén megöltem. Az őrszobában volt egy üveg bor, amit örömmel hajtottam fel. Az előző őt helyén maradt kulcsokkal immár ki tudtam nyitni a rácsot, és így egy nagy terembe jutottam. A legnagyobb meglepetésemre egy vak bölcs csoszogott be a főbejáraton (hogy tud egy vak járni bot nélkül?), és mint a köztudott, a vakok nem süketek, úgyhogy inkább megvártam, hogy végigmegy a termen. Innen továbbmenve egy birkához értem. Miért, miért nem, természetével ellentétben ez a birka igen harciasan viselkedett, így jobbnak találtam elkerülni a vele való találkozást. Mindenesetre a jobbra nyíló szobából felszedtem egy üveget, egy sonkát és egy vödört, melyet a birka mellett lévő kis helységben telemerem vízzel. Ezekon kívül itt még magamhoz vettem a birkabőrt (nesze neked birka-faj!) és a pásztorbotot. Mivel már mást nem tudtam csinálni, hideg ellenére a vízzel eloltottam a tüzet a hallban, és a kéményen át az egyet feljebb szintre jutottam. A birkabőrt a harangba raktam, és a pásztorbottal magamhoz húztam a kötelet, így csendesen át tudtam lendülni a túloldalra. A gerendákon elkerültem a baglyot, mert még elkezdett volna huhogni. Lassan eljutottam az öreg szobájába, ahol a furkóbot segítségével elcsórtam a vénnek a köpenyét. Továbbhaladtam, majd nemsokára igen alacsonyán helyezkedtem el a gerendák, így könnyűszerrel le tudtam róluk ugrani. A szobában a vasládát kinyitva találtam egy könyvet és egy hologramot. Ahogy járkáltam lefelé a szobában, egy kicsit furcsának tűnt a falon függő kereszt. Éles elmémmel megsejtettem, hogy ez nem lehet más, mint egy titkos ajtó kapcsolója. S valóban ki is tárult előttem újabb szoba. Az így megnyílt helységben felszedtem az emelvényről a lúdtollat, az egyik asztalról a tőt és az edényeket, az üres edénnyel együtt. Az tiszta papír mellé letettem a könyvet, majd tintát kevertem a vízből, a csontszénből és a lépből (pedig már majdnem becsaptak azzal a recepttel, amit itt találtam... mind a négy anyagot bele kellett volna keverni aszerint!). Lassan sikerült lemásolnom a könyvből szereplő dalt. Éppen befejeztem, mikor Wolfram közeledett. Gyorsan felvettem a vakember szerkóját, leszedtem a könyvről a drágakövet, majd a kő nélkül maradt könyvet, és az emelvényen



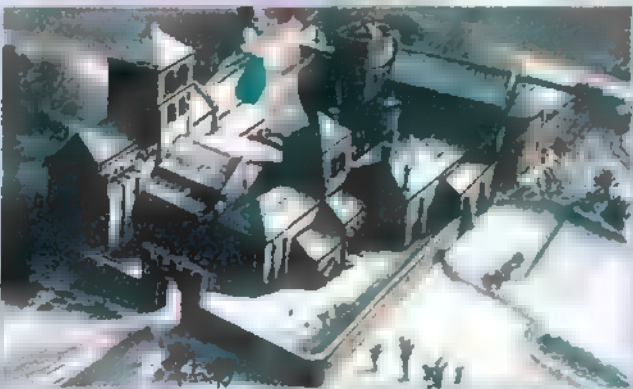
elhelyezkedő szekrény tetejéről leszedett dobozt visszatettem a vaszekrénybe, és becsuktam azt. Végül, hogy Wolfram semmit se vegyen észre, a másoló teremben megnyomtam a fáklyát. Éppen, hogy sikerült ezt megcsinálnom, mivel egy szerze-

tes jött be az ajtón, és ekkor én gyorsan kimentem a nyitott ajtón, majd egy másik ajtón - mielőtt egy őrhöz értem volna - bementem.

Itt rögtön egy **edényt** találtam, amit miközben vizsgáltam, véletlenül el-
ejtettem, de így egy **kulcs** került elő belőle. Ezzel a kulccsal könnyedén kinyitottam az eddig zárva tartott ajtót, majd

a szobában összeszedtem mindent a polcokról, majd az asztalon heverő könyvből elolvastam, hogy miképpen kell **altatni** a kutyasztani. Ezt gyorsan el is készítettem, majd a könyvben talált **kenyérre** ráöntöttem a löttyöt. Az egyik műhelyben még felvettem egy **kis kést** is, majd az öreg, raboskodó templomoshoz belépve elhajtottam a kenyeret, ami ártalmatlanná tette, a már kissé koki öreget, s így, a késsel le tudtam szedni a kőszoborról a drágakövet. Ezt a műveletet megcsináltam hat másik szoborral is, melyek ebben az építményben voltak, így nyolc kőhöz jutottam. Miközben ezt a kis fosztogatást végeztem, két őrt is eltettem láb alól, és így megszereztem azt a **kulcsot**, ami az eddig zárva tartott szobába vezetett. Oda belépve igen bizarr látvány fogadott: egy hulla feküdt a ravatalon. Engem azonban csak a végső cél érdekelt, így megnyomtam a halott szívét, és így nyert arany-
szívet a sarokban lévő szoborba helyeztem. Ekkor azonban már megint Wolfram közeledett, így gyorsan oda-
mentem ahhoz a szoborhoz, amely **itál** kínált, és engedtem a csábításának. Még mielőtt a bor teljesen a fejembe szállt volna, a drágaköveket beledobtam a másik pohárba. Wolfram és az őr már csak a bor mámorában találtak rám, ájultan.

Igen lassan kezdett kivilágosodni a kép, és ahelyett, hogy 1995-ben ébredtem volna fel kedvesem mellett az ágyban, mint ahogy az a filmek-



ben lenni szokott, egy hóhér vigyorgott rám, akitől megtudtam, hogy eretneknek nyilvánítottak. Mikor a hóhér egy kicsit kiment, a súlypontomat jobbra döntöttem, így az a kerék, amire eddig ki voltam feszítve elgördült, és egy fáklya elégette köteleimet. Alig volt időm kiszabadítani magam a kötelekből, mert egy őr rontott rám, akit még kézzel is könnyedén ártalmatlanná tettem, mivel ez nem lehet gond...:) Az asztalról minden hasznos motyót felszedtem, majd a kisebbik és a nagyobbik fáklya kicserélésével szabaddá vált számomra az út. Az így kinyílt titkosajton keresztül egy folyosóra jutottam, ahol balra fordultam, majd a templomosnak felmutat-



tam a gyűrűm, aki elmondta, hogy vigyázzak, mert ha egy bizonyos fajta drágakő van nálunk, akkor egyesek mindig látnak minket. Eddig éreztem, de most már bebizonyosodott, hogy Wolfram figyel. Ezért a különös drágakövet, amit még a kinczókamra asztaláról vettem fel, a zacskóba tettem. Az öreg időközben meghalt, így én felvettem a általa visszahagyott tárgyakat, a kehelyből pedig visszaszereztem az összes drágakövet. A titkos ajtót a gyűrűvel nyitottam ki, majd a csuhát magamra öltve nyugodtan felmentem a könyvtárba. A fogadtatás igen szíves volt: két pap támadt rám, akik első ütés után ördöggé alakultak át. Persze velük is könnyűszerrel elbántam, no problem, no cukor (hupsz:). Itt a könyvtárban találtam még két

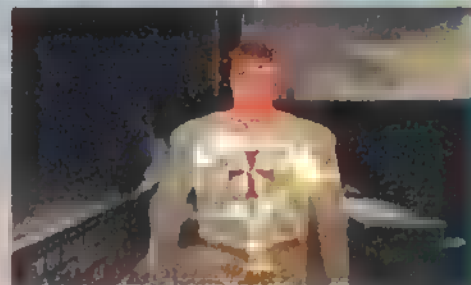
KNIGHT'S CHASE

síremléket, és ahogy a jobboldaliba behelyeztem a kristályt, a baloldali-
ba pedig a rubint, egy **életerőt** és egy **kést** találtam. Továbbmentem az ebédlőbe, ahol gyorsan felvettem a jobbra lévő asztalon elhelyezkedő **tányérokat**, és így sértetlenül át tudtam lavírozni a termen. Az éléskamrába egy újabb ördögöt pusztítottam el, majd a jobboldali sírra az ónixot helyeztem, a baloldalira pedig a smaragdot tettem. Jutalmam egy **láncos buzogány** és egy **kulcs** lett, amivel ki tudtam nyitni a temetőbe vezető ajtót.

Miközben a zombik folyamatosan támadtak, a síremlékek között elfutottam a tornyot őrző szellemig, és felmutattam neki a kis keresztet. Rossz lélek lehetett, vagy valami rémeset láthatott rajta, mivel rögtön meghalt...:) Mindesetre maga után hagyta a fogát, amivel ki lehetett nyitni az ajtót. Azonban mielőtt továbbmentem volna, feltűnt itt is két síremlék, és a jobboldalira ha rátettem az opált, a baloldalira pedig az ametisztet, ennek hatására egy **sodrony** inget és egy igen brutális **baltát** nyertem, ami jóval megkönnyítette a helyzetemet a harcban. A torony felsőbb szintjére felgyalogolva Berwald megmutatott egy titkos járatot, ahonnan elju-

tottam a kinczókamráig, onnan pedig régi celláig, ahol Juliette-et találtam. Egy őr támadt rám. Miközben harcoltam vele, úgy tűnt, mintha nem is Juliette lett volna az, aki ki volt kötözve, úgyhogy gondoltam egyet, s a kreálmányt ott hagytam a cellában (mi lett volna, ha tévedtem volna, és tényleg Juliette lett volna az?). Az öreg templomos szobájában megint egy ördög várt rám, aki halálát lelte bennem, majd a könyvtáron keresztül a szabadba jutottam. Nemsokára megint egy őr akadt az utamba; halála után a kolostorban velem szemben lévő falon, balról a második képet megnyomtam, mire új szabad-
dá vált számomra. A rám támadó fekete lovagot könnyűszerrel legyőztem a fejszével (nála volt Juliette karkötője), majd eggyel fentebbi emeleten a közepes súllyal feltornáztam magam egyel feljebb szintre. Itt egy újabb síremlékre találtam, amibe az utolsó drágakövet - a gyémántot - helyeztem el, és így egy **kürt** lett a jutalmam. Ekkor azonban rám támadtak, és nemsokára csak arra eszméltem fel, hogy egy kalitkába zárva farkasszemet nézek Wolfram-mal. Azonban a jó barát sosem hagy cserben, Berwal élete árán, de megmentett. Gyorsan felszedtem az asztalon heverő kürtöt, és belefűjtam. Ezt követően azt vettem észre, hogy ki-

tam a jobboldali fáklyát. Bementem a terembe, és felcaplattam a lépcsőn. A sarokban álló szobornak felmutattam a **fakeresztet**, majd az így már látható **négyzetet a fura keretben el-
toltam**. Ennek hatására valahol a katakombákban is szabaddá vált az út, ahova rögtön le is mentem. Egy újabb helységbe jutottam, ahol a polcra minden cuccot felszedtem, meg persze a tűzhely mellett heverő a fáklyát sem felejtettem el. Az asztalon lévő könyv szerint elkészítettem a kutyavaleket: 1. zacskó **ólom**, 2. **ón**, 3. **kan-
csó víz**, 4. **antimon por**, és egy zöld



folyadék jött létre a kéncsőben. A pentagrammát a fáklyával meggyújtottam, majd a szobor bal oldalára ráöntöttem a löttyöt. Ennek hatására szabaddá vált az utam, és eljött a várva-várt pillanat, megláthattam Juliette-et. A vödörhöz hozzákötöttem a kötelet, majd így leengedtem a szoba hátsó felében elhelyezkedő kútba, és az így nyert vízzel leöntöttem hitvesemet. A friss víz hatására felébredt, csókkal üdvözöltük egymást, de Wolfram közbeszólt, és megpróbált pénzzel elvakítani, miközben Juliette-et is ellenem akarta fordítani, no meg egy ördögöt is rámuszártott.

Mit sem törődve ezekkel az apró dolgokkal, felrohantam a Montfalcon által kitört üveghez, és a tőle jobbra lévő **keresztet** elétoltam a nyílásnak. A kereszt árnyéka Wolframot elérte, és így visszament oda, ahonnan jött; a pokolba. Juliette pedig elhozta nekem az időkapu kesztyűjét, amit **lepecsételtem**, és felhúztam kézfejemre. Öröm áradt szét a testemben a gondolattól, hogy végre megint a jelenben lehetek Juliette-el... s remélem senki sem fog többé közénk állni, itt a vége fuss el vele (vagy mégis?)...

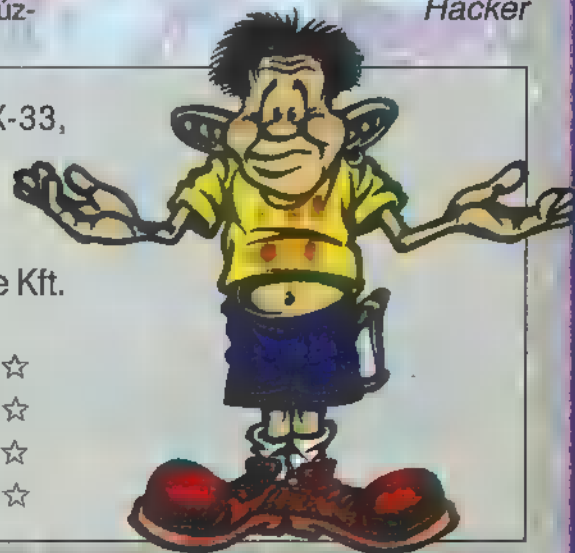
Mindezek után nem marad más hátra, mint az, hogy mindenkinek jó játékot kívánjak, s a Knight's Chase kizárólagos magyarországi forgalmazójának, az 576 Kbyte Shopnak pedig köszönjük, hogy rendelkezésünkre bocsátotta a játékot (ez volt itt a reklám helye:).

Hacker

Minimum hardver: 486DX-33,
8MB RAM, 2xCD-ROM, SB

Kiadó: Infogrames
Teszt példány: 576/Comgame Kft.

Grafika: ★★★★★★☆☆☆
Hang: ★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★☆☆☆
IQ: ★★★★★★☆☆☆

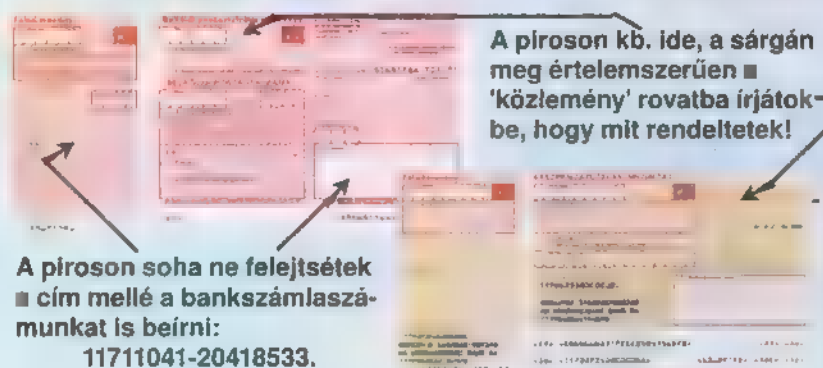


Hogy töltsd ki ■ csekket, ha rendelsz tőlünk valamit:

A képeken illusztrált csekkek közötti alapvető különbség (azon kívül, hogy a sárga esetén nem kérnek tőled feladási díjat), hogy a 'Közlemény' rovat (vagyis amibe a T. Olvasó beírja, hogy a pénzt mire adta fel) nem az elején, hanem hátul található. Nos, itt a gixer. Mi az OTP-ben nem kapjuk meg csak ■ csekkek előlapjának fotókópiáját. Kéretik tehát abban az esetben, a pénzt rózsaszín Belföldi Postautalványon adjátok fel ■ postán, hogy a képen jelzett helyre, az összeg mellé is írjátok fel, hogy mire adtátok fel ■ pénzt (pl. hirdetés, előfizetés, PC-s játékok könyvrendelés stb.), máskülönben nem tudjuk elkerülni, hogy levelezgessünk veled, ugyan áruld már el, hogy mire adtad fel a pénzt. Ezért utólag is elnézést kérünk mindenkitől, akit ez ügyben zavargatni fogunk, állítólag a Posta Elszámoló Központban már dolgoznak a probléma megoldásán, de nem hiszünk benne, hogy ez a gond hamarosan megoldódna.

1. kép: 'Belföldi Postautalvány'

a szerkesztők



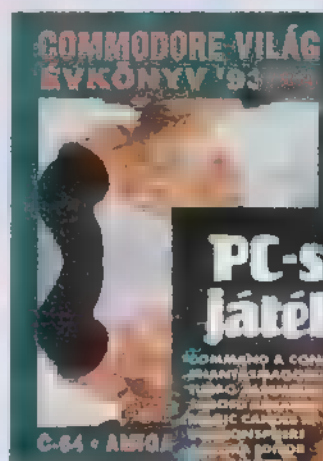
2. kép: 'Készpénzátutalási megbízás'

Könyvajánlatunk:

Évkönyv '93/94

Ára: 449,- Ft

Előfizetéssel: 200,- Ft



PC-s játékok 4.

Ára: 699,- Ft

Előfizetéssel: 599,- Ft

PC-s játékok 4.

PC-s játékok 3.

Ára: 649,- Ft

Előfizetéssel: 500,- Ft



A PC-k hangja

Ára: 1.499,- Ft

Előfizetéssel: 999,- Ft

A PC-s játékok könyvsorozat 5. kötete már előjegyezhető a kivágható levelezőlap segítségével!

FIGYELEM! A PC-s játékok 1,2. kötete, a tippek Lexikonja, valamint az Évkönyv '91, '92 és '95 elfogyott, jelenleg nem kapható!

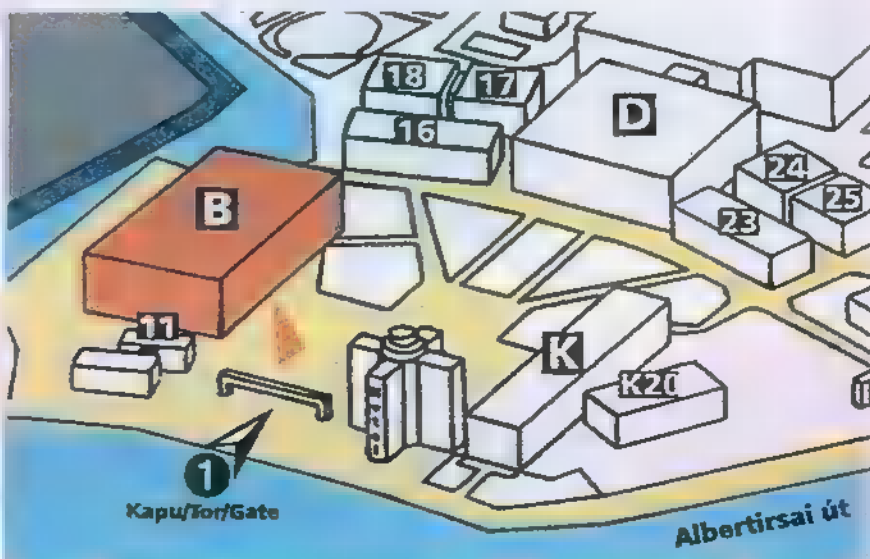
miro
Computer Products

GRAPHICS ACCELERATOR
VIDEO DIGITALIZATION
PROFESSIONAL MONITOR
WIN95/98 KOMPATIBILITÁS
HANGKÁRTYÁK

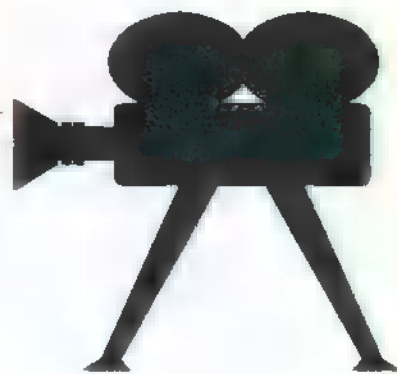
hivatalos disztribútor
1074 Budapest, Dohány u.67. Telefon: 268 0330, 142 3255



Mi is részt veszünk az IFABO'96 kiállításon, ■ BNV területén, 1996. április 17-20-ig. Mindenkit szeretettel várunk a 'B' pavilonban (ld. alul az ábrán, a bejáratától balra) az 1/J standon, az Internet központtal szemben. Rendkívüli akciókkal várjuk olvasóinkat, csak a kiállítás ideje alatt, kedvezményes folyóirat-, könyv-, CD-, és hardver vásár, valamint további meglepetések, pl. mindenki aki a helyszínen előfizet lapunkra, egy CD-t is kap ajándékba...
Érdemes eljönni!

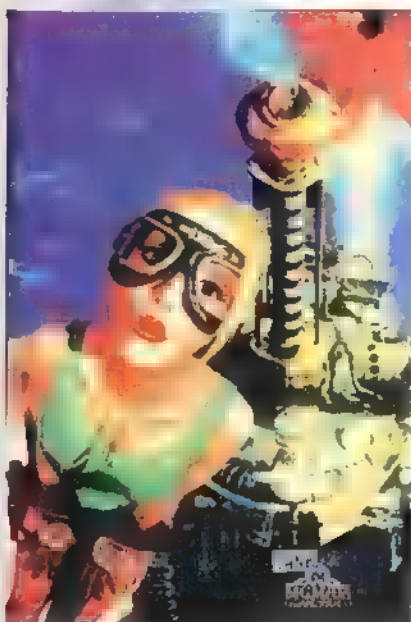


MOLGÓ KÉPER



Tank Girl / Intercom

Idő: 2033, a meteor után. Az igazság tankkal jár és rúzsozza magát. Különleges képvilágú, sodró lendületű "MTV"-s film, mely a kietlen, elsivatagosodott jövőben játszódik, ahol furcsa, félig állat, félig ember lények küzdenek a túlélésért. Egy belevaló lány tankot szerez és így száguldozza be ezt a különös tájat. "Tuti film, tutira beindulsz" tőle!



X-Akták / Fox Video

Az 1. akta, amit még senki sem látott.

Valaki behatol a Védelmi Minisztériumba, és hozzájut néhány szupertitkos aktához ■ Ufókkal kapcsolatban. Fox Mulder ■ ügynök gyanút fog. A nyomok a sivatagba vezetnek, ahol évek óta egy földönkívülinek látszó tárgy hever a homokba temetve. Fox nem kér engedélyt főnökétől, csak eltűnik egy időre, hogy fényt derítsen ■ ügyre. A kormányban azonban valaki ezt nem akarja...

A gorilla délben fürdik / Odeon

Berlin, ■ fal ledöntése után. Egyenruhás szovjet tiszt pucolja ■ hatalmas Lenin szobor bemocskolt fejét, majd bohóckodva nyilatkozik ■ rádiónak. Viktor Boriszovics csavargókkal verekszik egy nyomortanyán: ő maga is csavargó... Évtizedek múltán Lenin hatalmas szoborkoponyáját elszállítják Berlinből. Berlin eleste... Lenin ledőlt? A Gorilla délben fürdik bukfacező história szatíra esendő emberekkel, akik mégiscsak túléltek ■ nagybetűs történelmet.



Seherezádé / Columbia

A fényességes szultán minden éjjel elveszíti fejét a nagy szerelemben, ilyenkor egy ártatlan leány is elveszít valamit. Azután reggelre kivégzik ■ választott menyasszonyt. Seherezádé ■ kér a dicsőségből, és fejvesztve menekül. Szerencséjére sok férfi hajlandó segíteni ■ szökését. Aladdin és ■ dzsinn segítségével motorhoz és fegyverekhez jut. Győz és veszt...

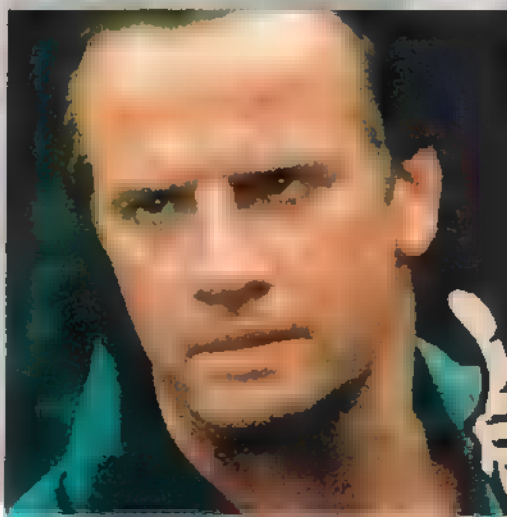
Frászkarika / Fox Video

A Rettenthetetlen Vámpíroló, Peter Vincent a tévében hetente tart koporsó- és horror-show-t, ahol figyelmezteti ■ publikumot, hogy ■ gonosz nem alszik. Ettől aztán a nézők sem alszanak. Kísértetek pedig nincsenek - győzi meg végül ■ három éves intenzív terápia Peter barátját, Charley Brewstert. Most már tudja, hogy csak képzelődött, amikor azt hitte, hogy végzett egy vámpírral. A vámpírok királynője szerint viszont ez hülyeség. Ő véresen komolyan veszi ■ egészséget, és rafinált bosszút akar állni bátyja gyilkosán...



Házi szentek / Flamex

Joseph Stangelo, a hentes nem csak vevőit köszönti széles mosollyal, hanem kártyás cimboráit is, mivel tudja, hogy ő úgyis nyerni fog. Még feleségére is így tesz szert, ■ mivel Catherine ragaszkodik a családjához és a hagyományokhoz, hamar megtalálja ■ helyét ebben a különös szituációban, s rájön hogy egy szeretetre méltó családba csöppent. Catherine gyermeket szül. Lányuk, Theresa felfedezi igazi helyét a családban, s szokatlanul meglepő helyzet alakul ki...



Játék

9

Az itt látható úr alakítja a Préda c. film főszerepét. Ki ő?

A helyes megfejtések beküldői között műsoros videokazettát sorsolunk ki.

51

Ezen az oldalon három nagyon érdekes programot mutatunk be, melyekben az a közös, hogy mindegyik az audió CD-k továbbfejlesztése, multimédiásítása. Az eddigi hang mellé most már képet, filmet, szöveget is kapunk, ami a multimédia legfőbb ismeretőjele.

Gabriel titkos világából. Aki fogékony a művész profi zenei világára, az ebben a számítástechnikai környezetbe bújtatott remekműben sem fog csalódni...

Rock Expedition, the 1960s



XPLORA 1 Peter Gabriel's Secret World

Peter Gabriel neve nem ismeretlen a pop szakmában. Nem csak zeneileg, de látványban is fantasztikus tud nyújtani. A huszadik század végi elvárásoknak megfelelően Peter Gabriel előrukkolt egy igazi multimédiás kiadvánnyal, mely képet, hangot szöveget egyaránt tartalmaz, a zénésztől megszokott egyéniséggel, művésziességgel.

A CD egy része betekintést nyújt a zenészek munkájába egy interaktív film formájában. Felkereshetjük a stúdiósokat, producereket... vagyis a művész összes segítőjét. Interjúk sora mutatja be azt a hatalmas munkát, ami egy lemez létrejöttét előzi meg. Helyszínről-helyszínre járhatjuk be Peter Gabriel titkos világát, beszélgethetünk e világ minden résztvevőjével.

A multimédia sokféle módon felhasználható például az oktatásban, a szórakoztatásban és jelen esetben a művészetben is, mert a CD második fele egy művészen megalkotott antológia a zenész műveiből szövegekkel, rajzokkal és sok-sok zenével. Megtalálhatóak a CD-n Gabriel pályájának főbb állomásai, meghallgathatók legnagyobb slágerei.

A CD tartalmaz még rengeteg apró érdekességet, játékot Peter

A 60-as évek rock korszakában kalauzol el ez a multimédiás kiadvány. A dobozban található egy hang és egy adat CD. A hang CD kellemes nosztalgikus hangulatú rock zenét tartalmaz, az adat CD vi-

hogy a zene szinte csak másodrangú, de azért ne feledjük a zene nélkül a CD mit sem érne.

A CD-n *Sonny and Cher, Iron Butterfly, The Turtles* és más egyéb híres előadók művei találhatók. Olyan számokat hallgathatunk meg mint az "I Got You Babe" vagy a "Money, Money".

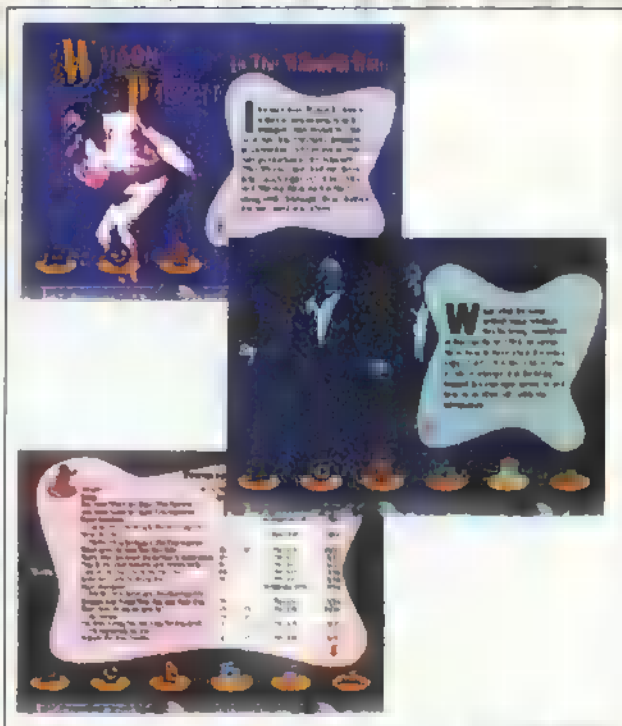
Aki szereti a 60-as évek zenéjét, a trépez nadrágos korszakot, annak melegen ajánlom ezt a kiadványt.

Soul Expedition the 1960s

A *Soul Expedition* szintén a *Compton's New Media* kiadó terméke mint az előző program, de itt nem a Rock, hanem a Soul zene kerül terítékre.

A tíz előadó között megtalálhatjuk *Wilson Pickett, The Capitols, Sam & Dave, Clarence Carter* és *Otis Redding* nevét is.

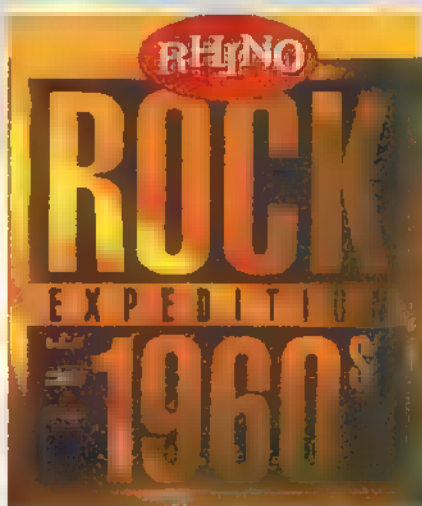
A CD felépítése ugyanaz, mint a rock enciklopédiánál, kivéve hogy itt már megtudhatjuk azt is, mit csinálnak az előadók manapság, foglalkoznak-e zenével vagy esetleg kaszinó tulajdonosok lettek...



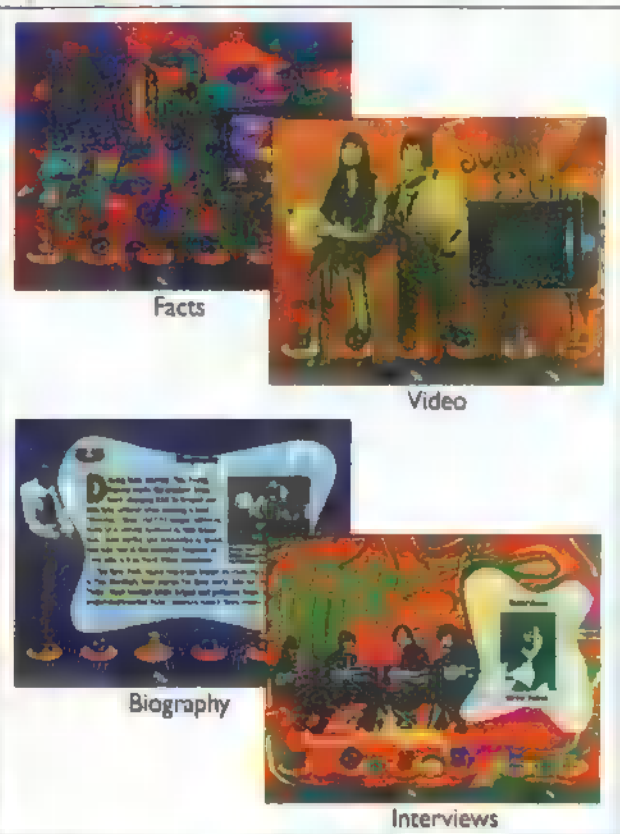
A két CD grafika, ötlet és a minőség terén nem hagy kívánnivalót maga után. Az anyag futtatható PC-n, Macintosh-on és meghallgatható audio CD-n is.

A Multimédiás zenei CD-k egyre népszerűbbek. Ma még csak ezt a néhányat tudtuk bemutatni, de holnap már sok száz közül választhatunk, például a *Rolling Stones* és az *Aerosmith* is kiadott egyet-egyét. A stílus jó, a zenék jók, a CD-k ára pedig reméljük lefele megy.

Petroff



szont ezen sokban túlmutat, bár a zenék ugyanazok, de a körítés az nem mindennapi. A tizenegy zeneszám mellé kapunk tizenegy videoklipet, archív koncertfelvételt, mindegyik előadóval egy-egy eredeti interjút. Elolvashatjuk az előadók történetét, hogy hogyan futottak be, mik voltak pályájuk nagyobb állomásai. A CD tartalmazza az előadók teljes diszkográfiáját. Megtudhatunk érdekes adatokat (triviákat) a zenékről, előadók-ról. Annyi minden pluszt kapunk,



További információk:

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest
VII. Wesselényi út 25.
Tel.+FAX: 322-9202, 268-0361

Audio Cd ajánlat

WARNER

Heat - filmzene



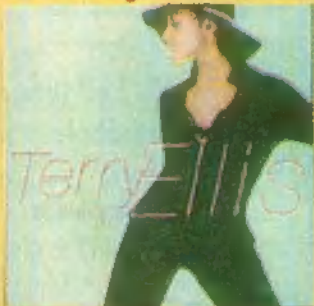
Ha valaki ismeri a Keresztapa c. film zenéjét, nem fog csalódni ebben sem. A filmzene alkotói között megtalálhatók többek között az U2, Brian Eno, Kronos Quartett is. Az itt ott félelmetes zene kiváló meditációhoz.

The Rentals - return of...



Meghökkenítő dolog, ha egy új csapat bemutatkozó albumát máris 'a Rentals visszatérése' címmel jelzi. Jó üzleti fogás, gondolhatnánk, azonban inkább hallgassuk ezt a kicsit új hullámos stílusú muzsikát. Egyszerűen jól!

Terry Ellis - Southern Gal



A Soul zene egyik kiválósága az amerikai En Vogue csapat, melynek 4 nő tagjából Terry az egyik. Ugy gondolta, megmutatja a világnak, lehet egyedül is nagyon jó soul-funky zenét alkotni. Ez sikerült is neki.

EMI

The Beatles - Anthology 2.



A múlt év végén egymást lökdöstiék Londonban az emberek, hogy a Beatles újrakevert, eddig még nem publikált felvételeit is tartalmazó gyűjtemény első részét megvehesék. Az EMI-Quint gondozásában jelent meg most a 2.rész.

Friderika - Elkésett karnevál



Friderika 2. albumának dalai Gerendás Péter szövegeivel készültek. Friderika szép hangja, Péter frappáns szövegei már önmagában fél siker egy jó album létrejöttéhez. Kellemes album, ajánlom mindenki számára.

Rolling Stones - Stripped



Ez a csapat örökmozgó módjára ontja a jobbnál jobb albumokat. Meg sem tudom számolni hányadik albumjuk jelent meg most. A veterán csapat ezúttal sem val szűgyent, ezt inkább hallgatni kell!

BMG

Taylor Dayne - Greatest Hits



A lány hangú amerikai énekesnő ezúttal nem új albummal jelentkezett. A BMG gondozásában most eddigi munkásságának összefoglalása jelent meg, az énekesnő legjobb dalait gyűjtve egy korongra. Kellemes...

Waiting to Exhale - filmzene



Igaz az a mondás, hogy egy film aranylemezt terem, és az is, hogy egy jó filmzenei album tömegeket mozgat a moziba, vagy a video elé. Ez az album is ezek közé tartozik, elragadóan vonzó dalok, amik a filmre csábítanak.

Don Henley - Actual Miles



Kaliforniából New York-ba! Na nem ez az úr utazott oda, hanem az Eagles belí sláger énekes ezúttal szólóénekesként többek között New York-ról énekel. Aki egykori slágerét ismeri, most sem fog benne csalódni.

SONY

Dead Man Walking - filmzene



Ez a film is megérdemelte, hogy nagyon jó zenét aláfestést kapjon. A dalokat válogatott előadók prezentálják: Suanne Vega, Bruce Springsteen, Johnny Cash... Már önmagában ezek a nevek is magukért beszélnek.

The Scarlett Letter - filmzene



A szerelmes dalok kedvelőinek igazi csemege ez az album. Ha nem annyira unalmas esti, esetleg éjszakai órákban ama bizonyos dolog mellé hiányzik valami, akkor ez biztos, hogy megteszi. Próbálgatok ki!

3T - Brotherhood



Hogy mi az a 3T? Nos, Michael Jackson unokaöccseinek így kezdődik a keresztneve: Taj, Taryll, Tito. A legújabb Jackson triót nagybátyjuk fedezte fel, azóta átütő siker a fiatalok között, na persze az USA-ban.

POLYGRAM

Joan Osborne - Relist



Bár ennek a csábító szökecskének Ozzie-hoz semmi köze, mégis egy igen kemény fekete hangzás költözött a torkába, avagy úgy énekel, mint egy született fekete blues énekesnő. Ha nem hiszitek járjatok utána.

Pure Disco



Ez egy valóban igazi, összetéveszthetetlen disco válogatás a '70-es évek nagy disco slágereiből. Olyan ismert előadók sorakoznak fel benne, mint az Abba, Donna Summer, Barry White, Amii Stewart stb.

Stakka Bo - The Great Bloning



A svéd szöke úr leült szintetizátor-hegyei közé, és megalkotta 2. albumát, melyből inkább a XXII. század tűnik elő, mint a mai kor. A gépies zene sci-fi hangzásvilága, felfokozott ritmusa egy valóban más világba kalauzol el.

-kra-

Játék

10

A Gong kiadó 1995-ben jelentette meg egy ismert hazai együttes régóta várt albumát, mely borítója itt látható jobbra. Melyik ez az együttes?

A helyes megfejtések beküldői között három audio kazettát sorsolunk ki.





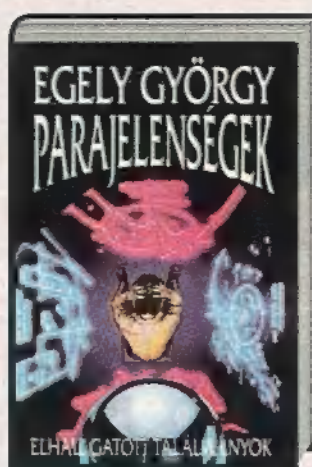
Könyvbarát
kulturális magazin
1996. március
Ár: 119 Ft

Az egy éves fennállását ünneplő újság a könyvszerető olvasók és a könyvszakma egyetlen színes lapja. A legfrissebb szám tartalmából: 26 kiadó ajánlja új kötetét; Interjú Novák Andrással; Bertha Bulcsu és Hegedűs Géza jegyzete; Sajdik Ferenc karikatúrája; Ki mit vár Magyar Bálint kultuszminisztertől?; Kiadói, terjesztői és kereskedelmi hírek, információk; Születésnapi köszöntők. A mai könyvdzsungelben biztos és érdekes eligazodást nyújt a KÖNYVBARÁT!



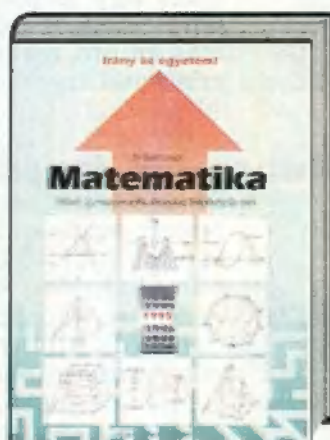
Roger Few:
Veszélyeztetett állatok
gyermekenciklopédiája
Hunga-Libri Kiadó
Ár: 2498 Ft

Ez a kiadvány elődeihez hasonlóan gyönyörű és hasznos; ugyanúgy korhatár nélkül olvasható és használható. A benne rejlő ismereteket már gyermekkorban érdemes elsajátítani és megérteni. Gerald Durrel könyveiben találkozhattunk ezek az állatokkal, amelyeket most csodás fotókon és rajzokon is megtekinthetünk. Sorsuk a felnövekvő nemzedéken is múlik, akik kíváncsi gyerekekből tennivágyó felnőtté válhatnak.



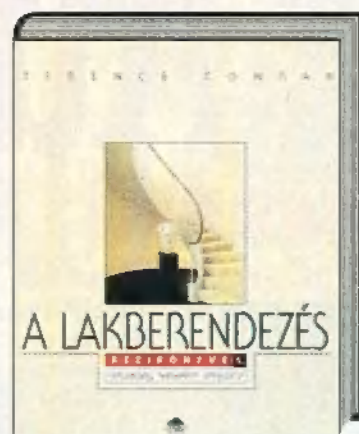
Egely György:
Parajelenségek -
Elhallgatott
találmányok
K.u.K. Kiadó
Ár: 398 Ft

A kiváló fizikus, aki a parajelenségek legkiválóbb hazai szakértője két írása, amelyeket rövidített változatban már megismerhettek a Rádió és Televízióújság olvasói furcsa és szokatlan képességekről - a ká nálhajlítástól a jövőbelátásig, a szellemidézéstől a tárgylebegtetésig -, illetve süllyesztőbe „küldött” kutatásokról és találmányokról szól. Ez utóbbiak megoldhatnák az emberiség legnagyobb gondjait: környezetkímélő energiát szolgáltatnának.



Dr. Geröcs László:
Matematika
Nemzeti
Tankönyvkiadó
Ár: 534 Ft + áfa

Geröcs László új kötetének első része tartalmazza mindazt az elméleti anyagot, amely a középiskolai tananyagból kimarad. A feladatgyűjtemény ismét 240 új feladatot tartalmaz a megoldásokkal együtt. Aki képes ezeket önállóan megoldani, nyugodtan készülhet a tantárgy felvételi vizsgájára.



Terence
Conran:
A lakberendezés kézi-
könyve 1.
Park Kiadó
Ár: 3500 Ft

Álmok álma a szép, kényelmes, egyéniségünkhöz illő otthon, ahol szabadon végezhetjük tevékenységünket, ahol kipihenhetjük a külvilág fáradalmait, tanulhatunk, szórakozhatunk, süthetünk-főzhetünk, olvashatunk, tévézhetünk, ahol gyermekeinket szeretetben nevelhetjük, barátainkat vendégül láthatjuk. Ha készületlenül ér bennünket álmunk megvalósulása: ott állunk a négy üres fal között, bizony könnyen elveszíthetjük a fejünket, annyi kérdés szakad ránk... Terence Conran világhírű angol lakberendező fényképekkel dúsan illusztrált enciklopédiájában minden problémánkra választ ad.



Dr. Zátanyi
Sándor:
Mit kell tudni
fizikából...
Nemzeti
Tankönyvkiadó
Ár: 713 Ft + áfa

A kötet a fizikai alapismeretek összefoglalója. A legfontosabb képleteket, összefüggéseket is tartalmazza. Kiválóan alkalmas az alapvizsgára, a szakmunkásvizsgára való felkészüléshez. Mindenki számára ajánljuk, aki fizikai ismereteit frissíteni és rendezni szeretné.

MEGRENDELŐLAP

Kódszám	Cím	db	Könyvbarát ár
Összesen:			

Neve:

Címe:

Aláírás

Kivágandó és beküldendő az alábbi címre:
Könyvbarát Kft. 1036 Budapest, Galagonya u.2/a
vagy faxon: (1) 188-2120; (1) 168-8267



Petra Michaeli-
Achmühle:
Kerti lexikon
Mezőgazda Kiadó
350 oldal
Ár: 2390 Ft

A közel 2000 címszót tartalmazó lexikon olvasói a gazdag utalások nyomán végighaladva választ kaphatnak kertjük tervezésével, építésével, a gyümölcsös- és a zöldségeskert, az évelőágyás, a sziklakert, a kerti tó növényeinek kiválasztásával, betelepítésével, ápolásával kapcsolatban felvetődő kérdéseikre. Ez a könyv azé is, akinek csak egy cserép virága van, és azé is, akinek egy „országnyi” a kertje.



Diák szó-kincs-tár
Dóm Kiadó
144 oldal
Ár: 790 Ft

Újszerű helyesírási segédkönyv! Végre nem kell az általános iskolás gyerekeknek a felnőtteteknek szóló vaskos kötetekben „elveszniük”, hiszen itt egy igazi segítőtárs, a SZÓ-KINCSTÁR. Az első részben a diákok színes képek, hangulatos történetek és a hozzájuk tartozó szójegyzékek segítségével ismerkedhetnek meg a szavak jelentésével, használatával, helyes írásmódjukkal és az egyszerűbb fogalmazásokkal. A második rész igazi kincstár: több, mint 10 000 szó helyesírási szótára... mert **EGY DIÁK SEM TUDHAT MINDENT!**

AUTOMEX CD CENTER
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

FaxInform®

számítógépes adatbázis.
Tel.: 267-9916.

Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését.
Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

KERESSEN, HOGY KERESSEN!
Kedvezményes árakkal, bizományos
konstrukcióval várjuk viszonteladóinkat!

Cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k
szponzorálását, kiadását és terjesztését.



PC Trafik Bt

1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 351-2351

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható
és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit.
Üzletünkben széles választékban kaphatóak használt
számítógép alkatrészek és komplett számítógépek olcsón,
garanciával! Akár teljes raktárkészletek felvásárlása
kézpénzért!

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!



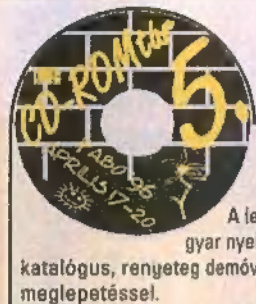
ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

Klubtagsági rendszer

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klub-
tagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos ked-
vezményt jár: a CD-ROM lemezek árából 20% ked-
vezményt adunk, megunt CD-ROM lemezeit vissza-
vásároljuk, kedvező áron beszámítjuk, Faxinform rend-
szerünkön ingyen hirdethetnek, BBS rendszerünkön szá-
mos kedvezményt kapnak, megjelenő újdonságokról
folytonos tájékoztatás és egyéb meglepetések.

BitMEX BBS. Tel.: 267-9918

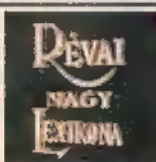
E-mail: automex@mail.datanet.hu
Friss információk a TXT. 682. oldalán.



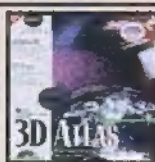
Diamond 2121 VGA + MPEG+CD-I (1MB EDO RAM, PCI)	27.990
Diamond Edge 3D VGA +16 bites hangkártya + 3D-s játékok (1MB RAM, PCI)	51.600
Diamond Stealth 64 (PCI VGA 2 MB RAM)	55.800



CD-Romtár 6.
Még mindig kapható!
A legátfogóbb ma-
gyar nyelvű CD-ROM
katalógus, rengeteg demóval és ezer más
meglepetéssel.



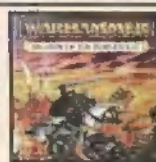
Révai Nagy Lexikona
Egész életre szóló encik-
lopédia a 21. század
technikájával. A 21 kötet
230.000 címszava 5 CD-
ROM-on.



3D Atlas
Domborzati térképeket
tartalmazó világatlasz,
sok újszerű megoldással
és hasznos információ-
val.



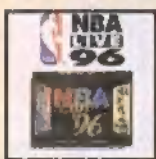
Aliens
Egy horrorisztikus straté-
giai kaland, SVGA
grafikával.



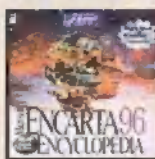
Warhammer
Harc stratégiai játék,
amelyben egy megféle-
míthetetlen zsoldos csa-
pat kapitányként lépünk
színpadra.



JOSTAR TELEFONKÖNYV CÉGHÍREK
Nálunk mind a három
kapható, folyamatos fris-
sítéssel.



NBA '96 Live
A legjobb és a legújabb
kosárlabda program. A
legváltozatosabb néző-
pontokból játszhatjuk a
játékot, amely hihetle-
nül élethű.



Encarta 96
Encarta World Atlas
A szokásos színes, vál-
tozatos enciklopédia, ki-
bővített anyaggal.
Világatlasz Microsoft
minőségben.



SU27
Az orosz vadászgépek
csúcsa – a játékban is.
Remek vadászpilóta
szimulátor.



Chronomaster
A 3D-s renderelt SCI-FI
kalandjátékban a mágia
és a tudomány egymás-
mellettségében kell fel-
adatainkat megoldani.



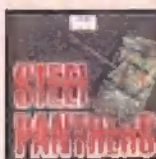
Barangolás az állatvilágban
Gyönyörű színes, képes,
hangos állatenciklopédia
magyar nyelven.



TOP GUN
A népszerű filmre építő
játékban Maverick sze-
repében kell megszerez-
ned a TOP GUN trófeát.



Star Wars Rebel Assault II.
Végre itt van a régóta
várt népszerű játékunk a
második része 2 CD-n.
Még több kaland, még
több izgalom.



Steel Panthers
Második világháborús
harc szimuláció.



Angel Devoid
Egy véletlen baleset
folytán üldözőből üldö-
zötté válsz. A túlélés az
ügyességeden és a ref-
lexeiden múlik.



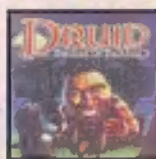
NYELVÉSZ
Kezdő angol és német
egy CD-n. A program 21
leckén keresztül vezet be
a két nyelv rejtelmeibe. A
tanulást a sok kép, hang
és teszt teszi egyszerűvé.



Futball Racing
Autóverseny életre-
halálra. 30 méteres ugrá-
sokkal, ütközésekkel,
repülésekkel, lupin-
gokkal és dugóhúzókkal
kell küszködni.



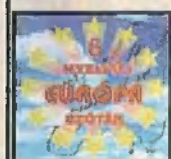
Actus Soccer
Valószínűleg a legköl-
etesebb foci játék, ami
valaha is készült PC-re.
Remek 3D-s grafika,
SVGA felbontás teszi
élethűvé a játékot.



Druid
Elképzeltetetlenül jó
grafikájú kalandjáték.



The Dark Eye
7th Guest szerű játék-
szuper grafikával
grafikával.



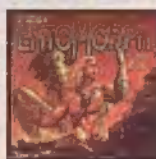
6 NYELVű EURÓPA Szótár
6 nyelv (magyar, angol,
német, francia, olasz,
spanyol) bármelyikéről
bármelyikére fordít,
300.000 szavas szókincs



Ripper
Bombasztikus játékkal
rukkolt elő a TAKE 2. Kis
horror, rengeteg izgalom
jellemzi ezt a játékot is.



Dorling Kindersley sorozat
A Dorling Kindersley
sorozat a világ egyik
leglátványosabb kiadójá-
nak színvonalas encik-
lopédiái a legkülönfélébb
témakörökben.



Entomorph
A logikánkat is próbára
tevő fantasy szerepjáték.



Silent Hunter
Izgalmas tengeralattjáró
szimulátor, ha jól akarsz
vadd fel a túlélő dzsekit.
Torpedókat bekészíteni!
TÜZ!!!



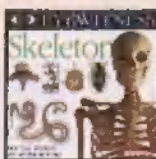
Ebciklopédia
A leglátványosabb hazai
enciklopédia, amely 107
kedves kutyát mutat be
videofilmei és képek
segítségével.



This Means War!
Háborús szerepjáték,
„Mad Max” stílusban,
ahol az olaj, a fegyver a
hatalom. Feladatod a vi-
lág rendjét helyreállítani.



Wing Commander IV.
Látványos videoklippet,
többszörös választási
lehetőségek, űrcsaták,
lázadók és kalózok teszik
próbára képességeinket.



VideoCD-k
Filmek, rajzfilmek, Virtual
Reality sorozat, erotika.
Íme néhány cím a
kínálatunkból:
– Cat
– Shark
– Dog
– Bird
– Dinosaur
– Buggs Bunny
– Popeye
– Pavarotti in Concert
– Executions
– Cyborg 2
– Halloween
– Twilight Zone
– Asian Ladies
– Demon school
– Troll
– Dungeon Master



Duke Nukem
Idegen lények pusztítják
a földlakókat, utolsó
reményük TE lehetsz, ne
hagyd cserben őket.



Interaktív PUSZTA Sex
Humoros hangvételű ha-
zai erotikus CD, amely
egyedi módon mutatja be
a magyar pusztát „szép-
ségekkel”.



Formula 1 Grand Prix 2
Egy új fejezet a szimulá-
torok történetében ahol
a valóságtól már csak
egy elmosódott vonal
választ el.



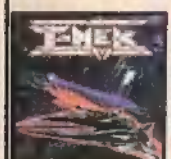
EF 2000
A TFX II. a legrealisabb
és legprofibb vadászgép
szimulátor.



TIGER CLAWS
A 95-ös év legjobb 3D-s
játékai, shareware
gyűjteményei rendkívül
kedvező áron.



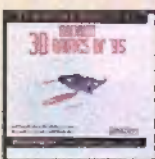
Virtual Reality sorozat
Ebben a virtuális múze-
umban megtapasztalhat-
juk az állatok látását,
hallását, mozgását.



T-MEK
Az örült Nazrac, a kivég-
ző, intergalaktikus baj-
nokságában kell a T-MEK
harc csodával harcolni.



Zork Nemesis
A Nagy Földalatti
Birodalom legsötétebb
zugaiban kalandozhatsz
ebben a fantasztikus
kalandjátékban.



BEST '95 sorozat
A 95-ös év legjobb 3D-s
játékai, shareware
gyűjteményei rendkívül
kedvező áron.



3D Interior Designer
3 D-s belsőépítészeti ter-
vezőprogram. Könnyen
kezelhető, DOS és Win-
dows alatt is működik.

RÉVAI NAGY LEXIKONA



Hamarosan kapható a
230.000 címszót tartal-
mazó 21kötet anyaga 5
CD-ROM-on.
Ára 19.900,- Ft, de
a megjelenés napján
FÉLÁRON!

Rendkívüli
IFABO akció:

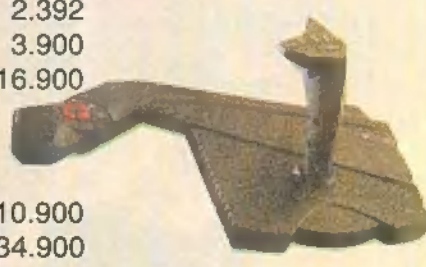
SONY
CDU 920S
2X CD-ÍRÓ
180.000 Ft
+Áfa

VIRTUÁLIS JÁTÉKOK

PD/CD-ROM
A többször írható CD technológia
Műszaki paraméterek:
– Kapacitás: 650 MB
– Adatátvitel: 870 kB/sec.(PD), 600 kB/sec (CD)
– CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD kompatibilis
Akciós áron most 99.000 Ft +Áfa

JOYSTICK-ok

QS Warrior 5	2.392
Gravis Analog	3.900
Gravis Phoenix	16.900
Gravis Thunderbird	
Gravis Firebird	10.900
Kormány+pedál	34.900



Az árak az áfát nem tartalmazzák!

Az árak változtatási jogát fenntartjuk!

RM & COMPUTER

Minőségi **RM** számítógépek,
alkatrészek és multimédia
termékek teljes skálája!

MIXIM



Microsoft

MS DOS 6.22 OEM 4 380 Ft
MS Windows 3.11 OEM 4 380 Ft
MS Windows 95 Hun 16 900 Ft

RM & intel pentium® **PCI LOCAL BUS**

RAM bővítések:

16 MB esetén +23 600 Ft
32 MB esetén +70 800 Ft

Konfiguráció:	540 MB	850MB	1GB	1.2GB
Pentium 75 MHz	114 550 Ft	117 370 Ft	122 370 Ft	126 570 Ft
Pentium 100 MHz	126 550 Ft	129 370 Ft	134 370 Ft	138 570 Ft
Pentium 120 MHz	138 550 Ft	141 370 Ft	148 370 Ft	152 570 Ft
Pentium 133 MHz	152 550 Ft	157 370 Ft	160 370 Ft	164 570 Ft

Alapkonfiguráció: alaplap, 3 PCI, 4 ISA busz bővítési lehetőség, Intel Triton chipset, Award Plug and Play BIOS, 256kB cache memória, 8 MB RAM (max. 160 MB), desktop vagy mini toronyház, 200W green tápegység, 1.44MB floppy meghajtó, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsítós, true color, 101 gombos billentyűzet.

Microsoft

MS DOS 6.22 OEM 4 380 Ft
MS Windows 3.11 OEM 4 380 Ft
MS Windows 95 Hun 16 900 Ft

RM & AT 486 **PCI LOCAL BUS**

RAM bővítések:

8 MB esetén +11 800 Ft
16 MB esetén +35 400 Ft

Konfiguráció:	540 MB	850MB	1GB	1.2GB
AT 486 DX2-80 MHz	80 500 Ft	83 300 Ft	88 300 Ft	92 500 Ft
AT 486 DX4-100 MHz	84 500 Ft	87 300 Ft	92 300 Ft	97 500 Ft
AT 486 DX4-120 MHz	87 500 Ft	90 300 Ft	95 300 Ft	100 500 Ft
AT 5x86-133 MHz	89 500 Ft	92 340 Ft	97 340 Ft	101 540 Ft

Alapkonfiguráció: alaplap, 2 PCI, 4 ISA busz bővítési lehetőség, SIS chipset, Award Plug and Play BIOS, 256kB cache memória, 4 MB RAM (max. 128 MB), desktop vagy mini toronyház, 200W green tápegység, 1.44MB floppy meghajtó, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsítós, true color, 101 gombos billentyűzet.



Faxmodemek

1114 belső, 14400 bps	13 495 Ft
1114 külső, 14400 bps	16 495 Ft
1128 belső, 28800 bps	27 900 Ft
1128 külső, 14400 bps	29 900 Ft



Monitorok

14" mono SVGA	12 900 Ft
Datas 14" color SVGA NL,LR	35 800 Ft
GVC 14" color SVGA NL,LR	36 590 Ft
GVC 15" color SVGA NL,LR	49 900 Ft
GVC 17" color SVGA NL,LR	89 900 Ft

Mouse, joystick

AGM 600 mouse+pad	1 250 Ft
Logitech MM-30 OEM mouse	2 400 Ft
Microsoft OEM mouse	3 280 Ft
Trackball (notebookhoz)	1 900 Ft
Quickshot-191 gamepad	1 900 Ft
Quickshot-123 Warrior-5 joystick	1 790 Ft

A felsorolt árak az általános
forgalmi adót (25%) nem
tartalmazzák!

Üzlet és szerviz: 1092 Budapest, Erkel u.
13/A. Telefon: 217-8762, fax: 218-5099
Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36.,
Telefon/fax: 210-2800

